



**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA**  
**INSTITUTO DE LETRAS – IL**  
**DEPARTAMENTO DE TEORIA LITERÁRIA E LITERATURA – TEL**  
**DISCIPLINA: MONOGRAFIA EM LITERATURA**  
**SEMESTRE: 1/2018**  
**PROFESSORA DOUTORA: PATRÍCIA TRINDADE NAKAGOME**

**VICTOR FRANCO DA MATA FERREIRA**

**A poética da água em “A Viagem de Chihiro”, de Hayao Miyazaki**

**BRASÍLIA**  
**2018**

**VICTOR FRANCO DA MATA FERREIRA**

**A poética da água em “A Viagem de Chihiro”, de Hayao Miyazaki**

Monografia produzida sob a orientação da Profa. Dra. Patrícia Trindade Nakagome como requisito à obtenção de grau de bacharel e licenciado em Letras Português pela Universidade de Brasília (UnB).

**BRASÍLIA**

**2018**

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço imensamente a orientação, o suporte e o acolhimento da professora Patrícia. Sem sua atenção, sua inteligência, sua dedicação e seu comprometimento, esse trabalho não sairia das primeiras páginas.

Agradeço à Giulliana por todo apoio – amoroso, crítico e curioso – a essa monografia, pelo ouvido paciente e generoso, pela inestimável companhia, enfim, por todo tempo dedicado a mim na urdidura diária desse texto.

Agradeço à minha família pelo interesse no sucesso dessa monografia, pelas conversas, pelas perguntas. Ao Ricardo, principalmente, pelos diálogos ricos e precisos, que mudaram e engradeceram minha perspectiva.

Agradeço ao Angelo por ter participado indiretamente da gênese desse trabalho, quando conversávamos sobre o filme em uma tarde de sábado; e ao Arthur Gonçalves e à Ananda pelas conversas epifânicas e pela curiosidade, que estimularam ainda mais esse projeto.

Agradeço à presença invisível que me salvou de um afogamento no quintal de minha infância, quando já não havia ninguém por perto – apenas meu corpo e a água. Agradeço à minha mãe por ter me socorrido nas bordas daquela piscina.

*Todo abismo é navegável a barquinhos de papel.*

JOÃO GUIMARÃES ROSA

*Tudo, aliás, é a ponta de um mistério, inclusive os fatos.*

JOÃO GUIMARÃES ROSA

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>7</b>
<b>1 A NARRATIVA.....</b>	<b>10</b>
1.1 A chegada.....	10
1.2 A entrada.....	14
1.3 A saída (a viagem, o retorno).....	20
<b>2 OS SÍMBOLOS DA ÁGUA NA OBRA.....</b>	<b>26</b>
<b>CONCLUSÃO.....</b>	<b>44</b>
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>51</b>

## **A poética da água em “A Viagem de Chihiro”, de Hayao Miyazaki**

Victor Franco da Mata Ferreira

### **RESUMO**

O presente trabalho busca realizar uma análise simbólica da água como elemento mobilizador da poética do filme **A Viagem de Chihiro**, a partir das noções bachelardianas de *elemento*, *matéria* e *imaginação*. O estudo possui duas forças norteadoras. A primeira visa compreender a narrativa e o enredo da obra por meio de correlações entre esses e a água, observando as características e estratégias narrativas adotadas bem como o estudo dos três momentos da narrativa – a chegada, a entrada e a saída (o retorno). A segunda tem como foco analisar os símbolos da água que compõem a obra e discutir as imagens e as cenas capitulares, estabelecendo referentes textuais e imagéticos da água na obra a partir das correspondências com o texto **A água e os sonhos**, de Gaston Bachelard, com base no conceito de *hierofania* – manifestação material do espírito, do sagrado. Os planos do espaço, do tempo e das personagens são contemplados nessa parte. Além disso, esse trabalho busca estabelecer nuances e contrastes, que permeiam toda a análise, e compreender dinâmicas que atendam às dimensões do fluxo, do tempo, da duplicidade e da transcendência, as quais caracterizam a água enquanto elemento. O trágico e o âmbito ecológico surgem como respostas a provocações e pensamentos estabelecidos no decorrer do trabalho.

**Palavras-chave:** Água. Símbolo. Poética. Matéria. Chihiro.

## INTRODUÇÃO

No tratado **Sobre a Natureza**, de Heráclito, há dois aforismos que compõem a doutrina do movimento: “Descemos e não descemos no mesmo rio; somos e não somos”; “Não se pode entrar duas vezes no mesmo rio. Dispersa-se e reúne-se; avança e se retira” (HERÁCLITO apud BORNHEIM, 1994-95-96-97-98-99, frag. 49; frag. 91, pp. 39-41). Combinados, esses ditos formam o axioma *panta rei*: tudo flui, todas as coisas fluem. Deve-se notar que toda a imagem da fluidez está condensada em um destino: a *água*. Esse destino é a marca de um cosmos sempre a se refazer, de um tempo corrente que materializa e é materializado, tornado substância. E, também, de uma metamorfose, que, incessantemente, modifica o ser em seu domínio (BACHELARD, 2013, p. 6), embebendo-o, banhando-o, afogando-o.

Fundamentados no interesse em lidar com essa matéria bruta, primitiva – filosoficamente primitiva –, encontramos um autor que compõe, a partir dos elementos materiais, uma poética, motivada pela relação subjetiva e objetiva do ser humano com a natureza e, *a fortiori*, com eles. Gaston Bachelard, filósofo e autor dos livros **A Água e os Sonhos**, **A Terra e os Devaneios da Vontade**, **A Psicanálise do Fogo** e **O Ar e os Sonhos**, relaciona a profunda intimidade da matéria às forças da imaginação, que “poder e criação” (BACHELARD, 1988, XII). Nessa intimidade, os elementos materiais da natureza perfazem o próprio ser: a imaginação “é um princípio de multiplicação dos atributos da intimidade das substâncias” (BACHELARD, 1988, XII). Assim, para além das causas formais da imaginação, Bachelard situa a necessidade de que se fale em uma imaginação material, que ultrapassa os vícios da ocularidade, do visto, da forma, do real enquanto concepção e conceito. Para Bachelard, o ato de imaginar é, nesse sentido, composição, porquanto retroage as forças imaginantes do real na consciência.

Os elementos materializam o real de forma arquetípica. Os impulsos humanos coexistem e correspondem aos impulsos manifestados na natureza pela água, o fogo, a terra e o ar. Dessa maneira, há um constante contato do ser humano com a matéria, no qual são formadas relações complexas fundadas nos sentidos – não somente a visão, mas também o tato, a audição, etc. Essas relações privilegiam modos e estados específicos da consciência humana: o sonho, o devaneio, a poesia; pois, para compor afinada cadeia de pensamentos, emoções, imagens – uma *poiesis* –, os estados suspensos, isolados, íntimos dão vazão à presença dos elementos, que se manifestam como *símbolos*.

O objeto de nossa pesquisa tem a água como símbolo maior e força motriz. Trata-se do filme **A Viagem de Chihiro (Sen-to Chihiro no Kamikakushi)**, de Hayao Miyazaki. Nele presenciam-se as atribuições desse devir em relação às personagens, ao espaço e ao tempo. Entrementes, no bojo desse trabalho, faz-se necessário tratar de uma questão que o antecede: o reconhecimento da obra citada e de seu autor, que não receberam, como compreendemos, a devida atenção na academia. Portanto, para melhor situá-los, apresentá-los-emos brevemente.

**A Viagem de Chihiro**, de Hayao Miyazaki, é um longa-metragem de animação japonês, lançado em 2001. Aclamado pela crítica, recebeu prêmios notáveis, como o Urso de Ouro e o Oscar de Melhor Filme de Animação. Apesar desse reconhecimento, o filme ainda não recebeu olhares devidos da comunidade acadêmica, no que tange à fortuna crítica, visto a parca produção de trabalhos sobre a obra de Hayao Miyazaki no Brasil.

Hayao Miyazaki, diretor e roteirista do filme, possui uma vasta obra fílmica, tendo participado na direção e na produção de mais de 30 animações. É um dos fundadores do Studio Ghibli, composto por diretores e artistas de animação. Ele é reconhecido no Japão por ter produzido longas e curtas-metragens e por seu amplo domínio de conteúdos técnicos e intelectuais, tendo produzido artigos notáveis sobre o cinema, a literatura e a animação. Destaca-se, no seu trabalho, a discussão de temáticas como a ecologia, a ética, a mitologia e a tecnologia. Sua obra atinge tanto o público adulto quanto o infantil e o infante juvenil.

Observando alguns filmes de Miyazaki, que executam um discurso – e uma imagem – acerca da ecologia, de uma ética da ecologia, e da natureza dos elementos, situamos relações diretas entre essas obras e os elementos materiais, os quais consideramos seus mobilizadores: **A Viagem de Chihiro**, que revela um profundo discurso da – e sobre a – *água*; **Princesa Mononoke (Mononoke Hime)**, um trabalho centrado nas forças da *terra*; **O Castelo Animado (Howl no Ugoku Shiro)**, que condensa, no *fogo*, a narrativa da obra e seus desdobramentos; e **Nausicaä do Vale do Vento (Kaze no Tani no Nausicaä)**, que articula o *ar* e suas idealizações, suas predições, suas revelações. Como afirmamos acima, desse crivo selecionamos a obra **A Viagem de Chihiro**.

Tentativamente, nosso intuito é entrelaçar as noções bachelardianas de imaginação e matéria aos elementos – materiais, narrativos, imagéticos, simbólicos, textuais – da obra, a qual substancia, pela água, as virtudes e as vicissitudes do devir e do tempo. Destacamos que, para nós, a água é uma forma privilegiada de representar e pensar o tempo, e, principalmente, de materializá-lo, de sustentá-lo intimamente na superfície e na profundidade desse elemento.



Assim, esse trabalho possui duas forças norteadoras, que serão pontuadas a seguir:

(1) *Compreender o enredo e a narrativa*, que se passa em quatro dias e três noites, tempo-limite para Chihiro permanecer no além-mundo, organizando o estudo em três momentos: *a chegada, a entrada e a saída (a viagem, o retorno)*; buscar nortear os acontecimentos a partir da dinâmica do dia e da noite; tratar a água como uma ponte entre o mundo e o além-mundo e, assim, estabelecer uma correlação entre a vida e a morte, o sonho e a realidade; conectar os espaços do filme (o carro, a estação de trem, o parque temático/cidade abandonada, a Casa de Banhos, o trem, o Pântano Profundo).

(2) *Estudar os símbolos* que entrelaçam o enredo, as personagens, o espaço e o tempo, cambiando os complexos e as valorações sobre a água apresentados no livro **A Água e os Sonhos**, de Gaston Bachelard, realizando uma análise das imagens: a fonte de água na estação de trem, o riacho de pedras, a enchente súbita e a balsa, a casa de banhos e seus andares, a chuva e a enchente do 2º dia, o dragão, a viagem de trem e o trilho submerso; discutir as cenas capitulares do filme: a entrada de Chihiro na Casa de Banhos, o roubo e a transformação do duplo nome Sen-Chihiro, o banho do Espírito Fedido e o presente do Deus-Rio a Chihiro, o “grande vômito” de Kaonashi, o voo de Haku e Chihiro, a despedida.

Haverá, além do trabalho supracitado, um esforço em estabelecer nuances entre os acontecimentos e as relações entre as personagens (Haku-Chihiro; Chihiro-Yubaba; Chihiro-Kaonashi; Chihiro-Zeniba, entre outras), observando os detalhes que promovem a duplicidade e o contraste da obra.

Em relação ao mote de nossa pesquisa, concebemos que, além do sequestro dos pais suínos de Chihiro e do seu perder-se (tanto dos seus pais quanto da realidade), é necessário figurar o acontecimento do afogamento de Chihiro na infância (no rio de Haku). Dessa forma, nosso intuito é submeter o exame de análise do objeto à nossa hipótese maior: a de que a narrativa do filme é uma *narrativa da água*, a qual induz um *encontro*, um *reencontro*; por fim, uma *libertação*.

Há uma corrente subterrânea (subaquática, talvez?) que perpassa nossa hipótese – tal qual o trilho do trem, no filme: no desfecho da história, descobrimos que Haku/Kohakugawa está preso no além-mundo precisamente porque seu rio foi drenado, para além do roubo de seu nome. Assim, entendemos que a poluição e a destruição dos rios – que está presente na

cena do banho do suposto Espírito Fedido – trazem à tona a necessidade de que se fale de uma *poética da ecologia* – ou até mesmo de seu paradoxo, de sua *catástrofe* – que nos dará a possibilidade de reconhecer, nos elementos materiais (no caso, a água), o pretexto – ou até mesmo o subtexto – das obras de Miyazaki.

Bachelard, acerca da literatura, afirma: “Toda imagem literária nova é um texto original da linguagem” (BACHELARD, 2013, p. 5). O que Miyazaki realiza em sua onírica obra senão figurar o espírito mítico e elemental sob uma forma inédita? A relação inédita, original, radical entre o mito – o ato narrativo e o suporte mítico –, o sonho e a natureza é a questão fundamental de nosso trabalho.

Por conseguinte, esse fechado ineditismo, que, devidamente, expande e explode a linguagem, regressa ao próprio *falar das águas, dos rios*, dos deuses esquecidos, os quais, figurados por imagens renovadas, revividas, comunicam um estado de elevação e redenção, misteriosamente implantado no interior da matéria. Tentaremos seguir essa hipótese, a qual nos guiará nos leitões de uma escrita que intentará re-velar esse discurso, dispondo mais a redescobrir o mistério de um elemento substancial do que explicá-lo.

Conflui dizer que: não se pode cruzar duas vezes o mesmo rio, pois se renasce a cada passo, a cada pulso.

## **1. A NARRATIVA**

### **1.1. A chegada**

Em um passo cuidadoso, Chihiro e seus pais caminham por sobre as pedras de um riacho, baixo, no coração de um campo aberto, à luz do abandono: casas, soterradas ou não, estátuas, uma escada desgastada, tudo coberto de limo. Esse cenário, *o parque abandonado*, primeiro passo sobre o primeiro rio, é o plano de fundo para o primeiro encontro: das personagens com o destino, dos mortais com o além-mundo, de Chihiro com o além-mundo, principalmente. É *dia*. Na narrativa, veremos que o dia e a noite invertem seus papéis nesse mundo novo, mas podemos antecipar que, aqui, a chegada de Chihiro ao além-mundo é tanto uma ação – ato que desencadeará toda a sorte de acontecimentos na história – quanto uma *contemplação*.

Antes de atravessar o rio, Chihiro olha para trás; reconhece tudo que já passou, da viagem de carro na colina (acima dela, a casa, cuja chegada é, agora, uma *demora*) ao túnel, portal desse espaço aberto. Uma estátua, também coberta de limo, guarda-o ou bloqueia-o. É

necessário que se desça para ver o que há dentro. Chihiro rejeita, esbraveja. Um vento murmura. A passagem é silenciosa. Ouve-se, dentro do túnel, o som de um trem. De forma geral, o prenúncio de um trem é o prenúncio de uma viagem. Acometidos pelo desejo de alcançar esses trilhos, ao longe, Chihiro e seus pais se despedem do túnel. Apreensiva, Chihiro caminha olhando para trás. Findada a travessia, a paisagem de casas isoladas e estátuas é invocada. O túnel murmura e empurra Chihiro e seus pais adiante. Passam sobre as pedras do rio.

Ultrapassada a escada, há somente restaurantes, mas onde estarão os clientes? Nesse momento, a fome e a sedução desse lugar distraem os pais de Chihiro, que vão até um restaurante aberto, abarrotado de comida. Chihiro mantém, irredutível, sua recusa em participar dessa *hipnose*. Os olhares de seus pais, veementes, sedentos de surpresa, aceitam o convite. O banquete os torna impessoais, animais esfomeados que abocanham esses doces-emboscada, essa suave armadilha que paira sobre todo o episódio. Na sua última fala, a mãe de Chihiro oferece-lhe comida, que recusa a oferta.

Chihiro se lança sozinha nesse estranho mundo, desistindo de seus pais, que não desistem da fome. O dia ainda paira por sobre o parque, e a enseada de caminhos, tortuosos e estreitos, leva Chihiro à frente da Casa de Banhos, que também parece funcionar, discretamente. À luz do dia, o espaço ainda parece crível; a fome e o desejo insaciável dos pais de Chihiro ainda lembram a fome e o desejo cotidiano da vida, e, não obstante, a Casa de Banhos é *um produto do real*. “Todos os mitos contam a mesma história: o triunfo do dia sobre a noite” (BACHELARD, 2013, p. 160); todavia, é um *triunfo* da noite que a narrativa arquiteta. No dia, a tranquilidade do visto incide sobre o medo do invisto, encolhe-o, esconde-o. Sem dúvidas, podemos afirmar que essa tranquilidade é portadora de uma *ilusão*: sob o olhar dos estrangeiros, que abriram, sem querer, as portas desse mundo-além-das-coisas, as comidas são comidas e os pratos são pratos, o que irá se demonstrar um equívoco. Assim, nesse momento podemos dizer que a narrativa se desenvolve a partir da perspectiva deslocada do *estrangeiro*, que ainda desconhece sua própria condição de estranho.

Nesse rompante, a Casa de Banhos irrompe com sua arquitetura, sua grandeza, seu *funcionamento*<sup>1</sup>. Vale ressaltar que, entre todos os espaços percorridos, o único que chama a atenção da personagem-centro é a Casa de Banhos. Contemplando as fumaças das fornalhas,

---

<sup>1</sup> Nas obras de Miyazaki, de modo geral, presenciamos a minuciosa atenção à arquitetura do espaço e às operações nele realizadas. Cf. **O Castelo Animado**, de Hayao Miyazaki.

Chihiro se encontra sobre a ponte que leva à porta da casa. Embaixo da ponte, a personagem finalmente avista o trem prenunciado, que passa subterraneamente. Observando a passagem do trem, Chihiro finalmente encontra Haku, um garoto que habita esse mundo, e ele ordena que ela vá embora. A estrangeira, antes visitante, agora é invasora; contudo, a investida de Haku para Chihiro, como veremos, dá-se somente para proteger a garota de ser descoberta.

A noite começa a se aproximar, e é a sua presença que trará a *revelação* das coisas. Haku ordena que Chihiro atravesse o rio antes que a cidade acorde, junto de seus habitantes, na penumbra: as luzes começam a se acender, as sombras – os espíritos – surgem na rua de restaurantes, e Chihiro vai buscar seus pais. Estes que, após comerem sem parar, tornaram-se aquilo que a noite revela, e aquilo que a comida os tornou: porcos, animais literais, *metamorfosados*. Entendemos que essa metamorfose é a primeira impressão e resposta desse mundo aos seres que o visitam, marcada pela hostilidade. Os pais, então, conhecem o destino que o mundo e a noite lhes reservaram. Podemos, finalmente, afirmar que a noite é o *despertar* desse mundo. Todavia, mesmo depois de encontrar seus pais-porcos, Chihiro segue procurando seus verdadeiros pais, vistos à luz do dia. Sem conseguir encontrá-los, a personagem se lembra de que precisa atravessar o rio. Abandonando as luzes noturnas das casas e dos restaurantes – antes *adormecidos*, agora acesos, *acordados* –, Chihiro vai em busca do riacho.

A passos largos, sozinha e abandonada, Chihiro corre rapidamente rumo à entrada do parque. Escorrendo pela boca das estátuas, na boca da noite, Chihiro afunda seus pés nessa água, no coração do rio, alto, descendo as escadas – *segundo passo*. Muito longe – mais distante do que anteriormente –, no horizonte, está a torre do túnel, iluminada; balsas passam. A água distancia e separa o mundo e o espaço-além, mais do que nunca desconhecido. A noite traz a distância que não pode ser percorrida, e Chihiro, perdida, só pode estar sonhando: “É um sonho! Acabe, acabe!”. Agachada, a personagem implora para que esse “sonho” desapareça: à margem do rio, sua existência vai ficando também à margem do mundo, e Chihiro vai, aos poucos, *transparecendo*, desaparecendo: “Desaparecer na água profunda ou desaparecer num horizonte longínquo, associar-se à profundidade ou à infinidade, tal é o destino humano que extrai sua imagem do destino das águas” (BACHELARD, 2013, p. 14).

Queremos destacar, na narrativa, que o encontro de Chihiro com esse mundo repete uma circunstância: o encontro com o rio, portal de entrada e saída do além-mundo, ora com fluxo baixo, ora em cheia. Essa cheia, que manifesta a potência do rio, da água, é uma ponte

que, ao mesmo tempo, separa e une os mundos: o conhecido e o desconhecido<sup>2</sup>. Entretanto, além dessa distância e dessa conexão espaciais, entendemos que a distância marcada é *temporal*: essa água da noite, que jorra e escorre no campo esqualido, divide, ontologicamente, o tempo passado do tempo presente. Enquanto a fonte baixa, calma, passava pelas pedras superficialmente – aproximando pela superfície do tempo as personagens e o espaço –, sua cheia indica que há uma profundidade que aguardava surgir e que surge para saudar seus conterrâneos, para transportá-los, para isolá-los em outro tempo. Esse desconhecido mundo se aprofunda tanto em um sentido vertical – no que tange aos segredos fecundos das almas que a noite guardava para mostrar, cujo vestígio é o próprio *limo* visto à luz do dia: “O limo é a poeira da água, como a cinza é a poeira do fogo. [...] Parece que, sob essa forma, a água trouxe à terra o próprio princípio da fecundidade” (BACHELARD, 2013, p. 114) – quanto em um sentido horizontal, já que a distância espaço-temporal *isola* essa terra, torna-a uma *ilha* de horizontes longínquos.

Nesse sentido, podemos compreender que a chegada de Chihiro a esse mundo é marcada por uma *descida às profundezas*, que soçobra em um desaparecimento que quer se completar, isto é, na *transmutação* de Chihiro para o mundo dos espíritos: “A água é realmente o elemento transitório. [...] O ser votado à água é um ser em vertigem. Morre a cada minuto, alguma coisa de sua substância desmorona constantemente” (BACHELARD, 2013, p. 7).

Embora tratemos de uma ponte entre a vida e a morte pela água, podemos, também, ratificar a presença do sonho e do onirismo ao analisar a clemência de Chihiro para que acorde, que desperte desse *pesadelo*: o leito corpulento do rio, cujas braças são longas como suas vagas... Vencê-lo pode ser um desafio atordoador, traumatizante, fantasma de complexos e lembranças adormecidos. Poderíamos, inclusive, afirmar que a personagem, uma criança, só conhece a experiência do nado e da travessia sob a vigília de um adulto, e que o isolamento é, portanto, o *fim* do sonho. É necessário despertar.

---

<sup>2</sup> Para compreender melhor essa marca da água, podemos invocar a *ambivalência* reconhecida nesse elemento em uma microestrutura: “É pela atividade da água que começa o primeiro devaneio do operário que amassa. Assim, não é de se admirar que a água seja, então, sonhada em uma ambivalência ativa.[...] Ora, a água é sonhada sucessivamente em seu papel emoliente e em seu papel aglomerante. Ela desune e une (BACHELARD, 2013, p. 109); e em uma macroestrutura: “Narciso vai, pois, à fonte secreta, no fundo dos bosques. Só ali ele sente que é naturalmente duplo; estende os braços, mergulha as mãos na direção de sua própria imagem, fala à sua própria voz. [...] Narciso tem a revelação de sua identidade e de sua dualidade, a revelação de seus duplos poderes viris e femininos, a revelação, sobretudo, de sua realidade e de sua idealidade” (Idem, p. 25).

## 1.2 A entrada

Para que isso seja possível, a fim de que a morte não alcance Chihiro, Haku oferece-lhe comida: “Para permanecer nesse mundo, você precisa comer algo daqui”. A permanência de Chihiro no além-mundo é dinamizada com o convite de Haku, que permite que ela esteja viva, pois quer ajudá-la a retornar ao seu mundo e salvar seus pais. Comer é participar do mundo, é tornar-se um *habitante* (ou uma presa, como aconteceu com seus pais). De outra forma, podemos dizer que esse mundo contornado pela água convida Chihiro a integrá-lo. Enquanto a personagem cria forças, a procissão de espíritos sobe para a Casa de Banhos: Haku, invocando as forças da *água* e do *vento*, desperta a força das pernas de Chihiro, que não conseguia andar. Sua ação é a de um mago, de um bruxo que domina técnicas da magia e que a usa em prol dela. Entre os becos da cidade-fantasma, Haku leva Chihiro rumo à Casa de Banhos. A visibilidade de Chihiro é protegida: somente Haku pode enxergá-la. Para adentrar no local pelas portas da frente, deve-se passar pela ponte, ao passo que Haku enfeitiçou a garota para não ser vista desde que prendesse o fôlego.

Chihiro não consegue segurar sua respiração, e ele a instrui, telepaticamente, a entrar pelos fundos da casa, dizendo à garota que vá ver Kamaji. Compreendemos que a entrada pelos fundos é uma forma de dar continuidade à *profundidade* da jornada, em vista dos perigos e obstáculos que a personagem enfrenta para vencê-la. Haku segue falando com Chihiro, repetindo seu nome, pois a conhece desde pequena, o que intriga a menina. Nesse momento, é dado início à *corrente subterrânea do enredo*, que revelará, ao fim da história, uma relação especial e estreita entre os personagens.

Assim, a permanência de Chihiro nesse mundo recebe mais uma condição: que ela *trabalhe* na casa, a fim de salvar seus pais. Responsável por comandar as fornalhas com seus escravos, os espíritos-fuligem (*susuwataris*<sup>3</sup>), Kamaji, esse homem-aracnídeo, conhece Chihiro e nega o seu pedido de trabalho, embora ela ajude, em dado momento, os espíritos a fornecer carvão para a *fornalha* da Casa de Banhos. Porém, com a chegada de uma humana (Lin) que também trabalha na casa e com Chihiro sendo descoberta inevitavelmente, Kamaji a convence a procurar por Yubaba, bruxa e dona do local. Somente ela pode aceitar a súplica de Chihiro.

---

<sup>3</sup> *Susuwataris* são seres recorrentes na obra de Miyazaki. Aparecem no filme em questão e em **Meu Vizinho Totoro (Tonari no Totoro)**. São espíritos que vivem na fuligem e se tornam a própria fuligem. Em **A Viagem de Chihiro**, são escravos da Casa de Banhos.

Yubaba é uma personagem central para a história, pois somente ela proporciona o acontecimento da história: que a presença de Chihiro se complete sem que ela se torne uma alma perdida. Yubaba é, nesse sentido, o *olho que tudo vê*, que se faz notável na figura de um corvo, o qual perscruta todo o território da ilha, perseguindo almas perdidas e protegendo seu território de invasores. A velha bruxa é tanto a dona da casa quanto sua regente, pois todos que para ela trabalham a obedecem. Compreender a figura de Yubaba é também compreender a da Casa de Banhos, que funciona conforme os seus desejos. Seu primeiro aspecto, visível aos olhos de Chihiro enquanto passa nos elevadores, é a *luxuosidade*: andares diversos, ofurôs, tatames e quartos para os hóspedes, pinturas e papéis de parede, tacos e paredes de madeira envernizados, vitrais, espelhos e lustres de ouro. Ainda que o referente estabeleça relações com as casas de banho tradicionais japonesas<sup>4</sup>, entendemos que essa luxuosidade é a marca de um *narcisismo* das águas claras e superficiais, nas quais se faz presente a força apolínea da *beleza*. Yubaba, cujo nome significa “velha senhora da casa de banhos”, faz presente a dialética narcísica por excelência: *ver* e *mostrar-se* (BACHELARD, 2013, p. 23). Superficialmente – em um sentido altaneiro inclusive, por cima da superfície – Yubaba tudo vê e por todos é vista. Por isso, podemos dizer que há um vício *ocular* na personagem, do qual trataremos mais adiante: “Mas Narciso, na fonte, não está entregue somente à contemplação de si mesmo. Sua própria imagem é o centro de um mundo” (BACHELARD, 2013, p. 24).

Ainda que a beleza de Yubaba, no filme, seja fundamentalmente *bizarra*<sup>5</sup>, já que se trata de uma velha enrugada e de proporções estranhas (por sua enorme cabeça), ela conserva o olhar “um tanto suave, um tanto grave, um tanto pensativo” (BACHELARD, 2013, p. 33) das águas, o olhar de alguém que não somente vê, mas que *sabe*. No entanto, essa sabedoria se mostrará um tanto equivocada e incompleta na trajetória da narrativa, principalmente em função de outro traço de Yubaba: a *ganância*, que provoca nela uma *cegueira* para os atos que se desenlaçam à sua frente. A bruxa, que é mãe de um bebê-gigante, Bo, oscila entre o olhar opressivo e dominador sobre o trabalho e uma afetividade *privada* com seu filho. Porém, é justamente com Bo que Yubaba revelará essa cegueira, a qual será trabalhada quando iniciarmos o conflito de Haku.

---

<sup>4</sup> Há uma crítica corrente – sociologizante – que determina que a obra representa o problema da prostituição infantil nos tempos atuais, pois o filme aciona um cenário costumeiro para essas ações – as casas de banho, nos anos 80 e 90, no Japão, eram destinadas principalmente à prostituição – e uma condição favorável para tanto – a perda de seus pais.

<sup>5</sup> O *bizarro* é um dos elementos estéticos fundamentais de obra de Miyazaki, presente em quase todos os seus filmes.

Quando Chihiro interpela Yubaba sobre o trabalho que ela deve cumprir, esta responde, fechando-lhe a boca – com zíper, por força da magia: “Vocês, humanos, são inúteis. Esse lugar não é para humanos. É uma Casa de Banhos para os espíritos, onde eles vêm para se revigorarem”. A presença dos humanos é funesta, é *fedida*, como podemos perceber em algumas cenas, e a punição é devida a quem não cumprir as ordens desse mundo: “Seus pais roubaram as comidas dos espíritos como porcos. Eles tiveram o que mereceram. E você também deveria ser punida”. Chihiro, ainda que oprimida com a existência absurda de Yubaba – que é uma extensão da existência absurda da Casa de Banhos –, insiste para conseguir o trabalho, e, aqui, devemos pontuar que, ao implorar por isso e receber somente acusações e ilações de Yubaba, que *acende* o conflito, Chihiro atinge o limite da experiência do movimento *descendente* o qual assinalamos; essa descida, como pontuamos acima, é marcada pela opressão, que culmina no *roubo de seu nome*<sup>6</sup>. Discutiremos a questão do roubo mais à frente, mas podemos afirmar que há uma mudança de movimento da narrativa a partir desse ato, que começa a se comportar de forma *ascendente*, sem deixar de cumprir um aprofundamento.

Depois de finalmente entrar na Casa de Banhos como uma trabalhadora, *Sen* – a nova identidade da garota na Casa – encontra Haku, um *duplo* de si mesmo, pois frio e distante, que a encaminha para a função. A presença da garota ainda é indesejável para os trabalhadores da casa, mas passa a ser *tolerável*, e não mais um segredo. Assim, a história dos três dias e três noites se inicia, e Chihiro vive uma força ambivalente entre ser uma *hóspede* da casa dos espíritos, com uma identidade que não lhe é própria, e *redescobrir e revelar* sua identidade para escapar dos domínios do além-mundo. Então, surge a figura de um espírito mascarado, informe, que presencia, justamente, essa ambivalência: Kaonashi (ou Sem-Face), espírito que presenciou a chegada da menina à Casa de Banhos. No enredo, Kaonashi vive também uma ambiguidade: fazer-se presente na Casa, ser um cliente; estar *livre*, viver livremente. Assim, o espírito sem face busca, em Chihiro, uma companhia e um serviço, pois somente ela o entende e o atende.

Ao passo que Haku, frente aos trabalhadores e a Yubaba, é frio e distante, também é ele quem, longe dos holofotes que o cercam, reafirma que Sen é Chihiro, que *Chihiro é Chihiro*. É ele quem dá sua roupa, necessária para realizar a saída desse mundo. Chihiro revê

---

<sup>6</sup> Utilizaremos, na análise, os dois nomes para nos referirmos à personagem, entendendo que Chihiro é a identidade real da garota, a identidade do *destino*, e Sen, o nome da trabalhadora da casa, a identidade da *transformação*.



seus pais, de novo, à luz do dia. Continuam sendo porcos, e seu dever de salvá-los é agora um imperativo. Porém, para que isso seja possível, é necessário passar por tudo que a jornada lhe reserva. Portanto, Chihiro segue trabalhando esse imperativo, que é também permanecer na Casa de Banhos, todavia sem se esquecer de sua verdadeira identidade. Na saída do curral, Chihiro avista um dragão voando ao longe, que desaparece no céu.

O dia é reservado para o sono na casa, pois, nesse mundo, os dias são o sono e as noites, a vigília. O sonho da noite se transforma no sonho do dia. Há também uma metamorfose na dinâmica do dia e da noite, experienciada na transição de Chihiro para Sen. Essa diferença de hábitos é uma forma de experimentar e dar rumo às mudanças dadas pela história, cuja *dinâmica* se transforma: se a história passa a *ascender*, dizemos que essa ascensão sugere uma *transcendência*, uma sublimação, dentro de uma catarse, de uma sequente *anagnorisis*, que revelará o sentido da jornada.

Na noite seguinte, surge para a garota dupla o desafio-chave na Casa de Banhos: após aprender o trabalho habitual, Sen é convocada para atender um “espírito fedido”, o qual a casa busca ao máximo recusar. Monstruosa e grotesca, espalhando lama e fedor por toda a parte, sob uma enorme *chuva*<sup>7</sup>, a criatura se lança no maior ofurô da casa, e Sen a atende, nauseando em arrepios. Discutiremos a cena mais adiante, capitular e central para a história, mas, de forma resumida, podemos dizer que o Espírito Fedido é um Deus do Rio (*Kawa no Kami*), e, quase a afogando, leva Sen aos dejetos de sua *poluição*. Ao fim, Chihiro e todos os trabalhadores da casa conseguem desentulhar o próprio espírito. Ela é presenteada com um pequeno bolo, sinal de gratidão e pagamento pelos serviços, e, no chão, sobram pepitas de ouro, resíduo de sua sujeira.

No instante em que o Deus do Rio é curado, a narrativa confere a Chihiro o poder de *transformação* àqueles que passam por ela. Podemos dizer que Chihiro incorpora sua força de *purificação* humana e responde pela *humanidade*, em contraposição à opinião dos espíritos. O fedor humano e o fedor produzido pelos dejetos humanos se confundem; portanto, somente a humanidade pode curar esse problema, e essa purificação acontece pela *água*, pelo banho. Além disso, a imagem do banho de um rio pode soar pleonástica e vazia, mas, na história, ela possui um contexto específico de um retorno da substância à substância: “a *imaginação material* encontra na água a matéria pura por excelência, a matéria naturalmente pura” (BACHELARD, 2013, p. 140). Por isso, a imagem mitológica de um Deus do Rio, sem

---

<sup>7</sup> Trataremos a imagem do dilúvio e do *alagamento* da cidade no capítulo seguinte deste trabalho.

dúvida apagada pela cultura, só pode ser revitalizada *pela substância, pela matéria*, e sua purificação, no enredo, só pode ter a água como *destino*, afinal, Yubaba afirma: “Os espíritos vêm para se revigorarem”. A água é a substância que restabelece as propriedades dos seres. Nesse caso, o *renascimento* é também um retorno às origens: o deus volta a ser um Deus, sua identidade é restituída. A natureza da transformação que Chihiro cumpre na narrativa sempre obedece a essa regressão de valores, todavia sem deixar de arrematar uma novidade:

Não se pode depositar o ideal de pureza em qualquer lugar, em qualquer matéria. Por mais poderosos que sejam os ritos de purificação, é normal que eles se dirijam a uma matéria capaz de simbolizá-los. A água clara é uma tentação constante para o simbolismo fácil da pureza. [...] Uma física da imaginação deve, pois, levar em conta essa descoberta natural e direta. Deve examinar com atenção essa atribuição de um valor a uma experiência material [...] (BACHELARD, 2013, p. 140).

Nesse ensejo, precisamos, novamente, recorrer ao sentido da história como uma dupla força: a da *descendência*, que corresponde ao infortúnio do desaparecimento, da perda, do desencontro e da ausência de sentido, na dialética do estrangeiro e do habitante; e a da *ascendência*, que reúne os significados e os significantes de todo o trajeto para transcendê-los, para reorganizá-los em função de uma verticalização e de um *retorno*. Este, que se inicia nesta cena do banho, atravessará a noção que tínhamos de imperativo, para chegar às escolhas do *voluntário*, o qual deve cumprir, paradoxalmente, um destino. Esse destino, que é um *para si*, uma vez que Chihiro deve escapar e recuperar seus pais da condição de porcos, é também um *para o outro*. A quem Chihiro deve sua entrada na Casa? Por quem Chihiro foi salva de se transmutar em um espírito? Quem conhece Chihiro antes mesmo de seu desaparecimento<sup>8</sup>? *Haku*. Mesmo que, agora, o personagem tenha um eco distante no movimento do enredo, é ele quem, se não acende o conflito, propõe-no, busca fazer Chihiro aceitá-lo. *Haku* também cumprirá uma *anagnorisis* nessa nova dinâmica da história, assim como a figura de *Kaonashi*.

Se todas as perguntas que fizemos são respondidas pela figura de *Haku*, *Kaonashi* também responde, de certa forma, à permanência de Chihiro no além-mundo, devido a um vínculo de dependência entre eles. Entendemos que esse vínculo corresponde à incapacidade pessoal de *Kaonashi* em apresentar-se como um cliente da Casa, mas como cliente de Chihiro.

---

<sup>8</sup> Em japonês, o título da obra *Sen-to Chihiro no Kamikakushi* (o *desaparecimento* de Sen e Chihiro pelos deuses) sugere um referencial mítico: “Sudden disappearances were often attributed to the spirit realm, as many believed that spirits took the person away to the spirit world”. Cf. *Spirited Away: Film of the Fantastic and Evolving Japanese Folk Symbols*, Noriko T. Reider.

Ainda que o conflito entre eles aconteça simultaneamente ao conflito de Haku, começaremos por aquele, no empenho de demonstrar como à narrativa compete tal desejo de purificação.

É Chihiro quem deixa Kaonashi entrar na Casa, o qual não entra como um cliente aos olhos de Yubaba, mas como um *invasor*, visto que Chihiro permite sua entrada pelas portas laterais, sem que passe pelas lentes da bruxa. Sua entrada é, afinal, *invisível e inaudível*, pois o personagem não fala, produzindo apenas um mudo “a”, e não é visto pelos trabalhadores da Casa. Provocados pela miríade de pepitas de ouro, os trabalhadores – sombras de Yubaba – farejam, desesperados, à procura desse resíduo. Um deles, um pequeno sapo, que intervém na cena da entrada de Chihiro na Casa, é convencido por Kaonashi – que emerge das sombras do ofurô, na sala escura – a pegar mais pepitas. Desconfiado, mas, por fim, ludibriado, o sapo (Aogaeru) é engolido por Kaonashi. Este devora mais dois trabalhadores, os quais, em uma festa promovida para obter presentes do “rico” – agora, um cliente formal da Casa –, oferecem-lhe banquetes, presentes, enfim, todo o luxo da Casa de Banhos<sup>9</sup>. Kaonashi a tudo e a todos quer devorar, e sua *voragem* se dá por um simples fato: procurar Sen, ser servido por Sen, *ter* Sen, mesmo que ela seja a única que não aceita toda a generosidade do cliente – ou, ao menos, não na medida de suas ofertas.

Toda a relação entre Chihiro e Kaonashi pode ser resumida em uma pergunta: o que ele deseja dela? Nota-se que, além de desejá-la, ele também busca agradá-la, dar a ela a ajuda merecida, para, assim, ser ajudado. Desse modo, o encontro entre os dois se dará a partir das implicações dessa ajuda: o desejo e a voragem por *identificar-se*, tornar-se aquilo que se é. Não é por acaso que, quando Sem-Face devora os trabalhadores, ele assume as suas vozes. Quando Sen o questiona: “Onde está sua casa? Você não tem amigos e família?”, ouve-se apenas: “Solitário... solitário...”. Kaonashi é uma *quimera* envolta por uma capa, e sua presença é ominosa. Chihiro dá a ele o bolo que recebeu do Deus do Rio: “Se vai me comer, coma isto primeiro”. Kaonashi imediatamente passa a vomitar tudo que comeu, espalhando seu vômito por todo o salão onde estava. Com isso, podemos corroborar uma assertiva em relação à questão da purificação pela água: *o produto da água é a purificação, é uma medicina*. Esse presente pelos feitos de Chihiro, dado por um deus, conserva as potenciais substâncias do rio – *a fortiori*, da natureza – sob uma forma *sólida*<sup>10</sup>. Ao vômito sucede a

---

<sup>9</sup> Convém notar que o além-mundo também segue “as regras do jogo” do mundo o qual reflete: as relações de *troca* e de poder.

<sup>10</sup> Bachelard insiste em caracterizar um poder *líquido* dado pela água, uma limpeza que se dá por meio de aspersões ou imersões. O fato de a obra trazer uma substância *sólida* dada pelo rio nos leva a crer que a solidez da substância age perante a *fome*, e não a *sede*. A voragem de Kaonashi é antes uma fome do que uma sede.

perseguição de Kaonashi por Chihiro, que avança sobre toda a casa. Aos poucos, vomitando tudo aquilo que foi devorado, inclusive os três trabalhadores, Sem-Face refaz sua mente; mais gravemente, consegue se *curar*:

Na verdade, toda pureza é substancial. Toda purificação deve ser pensada como a ação de uma substância. [...] À água pura pedimos, pois, primitivamente, uma pureza, ao mesmo tempo, ativa e substancial. Pela purificação, participamos de uma força fecunda, renovadora, polivalente (BACHELARD, 2013, p. 148).

### 1.3. A saída (a viagem, o retorno)

Haku, como colocamos, propõe o conflito a Chihiro e busca formas cabíveis a ela para resolvê-lo. Afirma que a conhece desde pequena e que irá ajudá-la. Ao lidar com Sen dentro do espaço da Casa, torna-se frio e distante, de modo a evitar qualquer possibilidade de descobrimento da identidade da garota; fora dele, volta a ser afável e preocupado com o destino de Chihiro. A identidade de Haku, na história, também é desconhecida. Se entendemos que não somente Sen, mas todos os trabalhadores da Casa de Banhos têm seus nomes roubados, todos que a habitam são *escravos*. Ele é um espírito que se lançou nesse mundo a fim de aprender magia com Yubaba. Em certo sentido, Haku – nome que significa, literalmente, “branco”<sup>11</sup> – é seu discípulo, o que lhe dá um aspecto *dúbio*, pois, “enquanto ajuda Chihiro, ele trabalha para Yubaba a fim de aprender magia. Posteriormente, rouba um precioso selo de Zeniba. Haku ‘é um ladrão’, de acordo com Zeniba” (REIDER, 2005, p. 17).

Então, o conflito de Haku se dá com Yubaba. Na segunda manhã, o garoto vai ao encontro da bruxa, que sai da Casa batendo suas asas de corvo – não fica claro se para sua vigilância diária ou se para seu sono. O garoto, logo em seguida, sai de cena e sobe ao céu: transforma-se em um *dragão*. A imagem do dragão também é a imagem do Deus do Rio, quando se liberta de sua poluição: comprido e branco, comporta-se como uma enguia em seu voo. Haku vai em busca do “precioso selo” da outra bruxa do além-mundo, Zeniba, mandado por Yubaba. Na manhã seguinte, Chihiro, meditando sobre o sonho que teve com seus pais, é surpreendida pelo *oceano* formado pela chuva da noite. O trem e o trilho flutuam pela superfície de água, enquanto o dragão é atacado por pássaros-de-papel enfeitados, usados para proteger o selo. Ele se derruba no mar, lutando contra o feitiço, e emerge; nesse intervalo, Chihiro grita, em surpresa, rememorando o dragão que avistara na manhã anterior:

---

<sup>11</sup> Trataremos a imagem do deus-dragão e da brancura como *pureza* nos capítulos seguintes.

“Haku, não desista. Suba aqui!”. A ligação entre os personagens é estreitada, cada um conhece a verdadeira identidade do outro e sua *máscara*. Essa ligação, que se revelará a de um profundo *amor*, quebra o feitiço dos papéis, que voam em retirada. Ensanguentado, Haku voa para o quarto de Yubaba e Chihiro o segue; ela também é seguida por um dos pássaros-de-papel. Enfrentando obstáculos que relembram os de sua chegada – a exemplo da descida na escada sem corrimão na lateral da casa –, a personagem vai decidida, sem medo, em busca de ajudar amigo. Essa ação é interrompida pela chegada de Yubaba, que não nota Chihiro, escondida no quarto de Bo. Ele também a interrompe, insistindo para que eles brinquem juntos. Bo é um bebê mimado, choroso, que vive na clausura de seu quarto e de seu berço, protegido e guardado por Yubaba. Ao mostrar o sangue de Haku em suas mãos, Bo larga Chihiro, que encontra Haku deitado e desacordado no salão, desprezado por Yubaba. As três cabeças (Kashira), que trabalham para a bruxa, cercam-no. No embate entre as três cabeças, o corvo e Bo, surge Zeniba, que se ergue, levitando do pássaro-de-papel.

Irmã-gêmea idêntica mais velha de Yubaba, Zeniba é uma bruxa que vive na outra porção do território do além-mundo, o *Pântano Profundo*. Transforma o corvo em um passarinho e Bo em um rato, a fim de libertá-los de suas formas densas. Zeniba revela que Haku é um ladrão, pois lhe roubou o artefato supracitado. Chihiro, relutante, apela para sua bondade, mas Zeniba retruca: “Todos os dragões são bons; bons e estúpidos”, diz Zeniba, “e este está ansioso para aprender as magias de minha irmã”. Haku é marcado pela *ambivalência* em sua existência, pois sua bondade convive com sua ganância. O passarinho e Bo sobem em Chihiro, que os carrega em seu ombro, mínimos; os Kashira se transformam em Bo. Ao fim, Zeniba desaparece ao ser descoberta por Haku, que quebra seu feitiço. A garota e o dragão escorregam e caem, em uma queda longa e escura, no buraco no andar de Yubaba. Alcançando os chifres de Haku, Chihiro alcança uma *visão de sua memória*, sua primeira revelação, sua *anagnorisis* que ainda não se completa: vê a si mesma submersa na água, alcançando os mesmos chifres, flutuando entre bolhas e correntes. Voando, escapando do abismo inalcançável da Casa, Haku se dirige às fornalhas de Kamaji.

Chihiro o alimenta com o resto do bolo, e Haku cospe imediatamente o feitiço: coberta por um chorume negro e denso, uma larva, mínima, desperta ingênua do selo. Destruída somente com uma pisada, o feitiço é quebrado. Haku retorna à sua forma humana, mas permanece desacordado, “doente pelo feitiço”, como relata Kamaji. O velho também relata como Haku chegou ao mundo: *assim como Chihiro*, Haku apareceu “do nada”, mas para aprender magia. Apesar de Kamaji ter aconselhado o garoto a não seguir por esse caminho –

assim como recusou o *pedido* de Chihiro para entrar na casa –, Haku não o escutou. Tornou-se um mago, empalidecendo sua alma cada vez mais, contaminado pelo olhar da ganância. Interrompendo Kamaji, Chihiro se oferece para entregar o selo a Zeniba, e o velho lhe dá quatro *tickets*<sup>12</sup> para a viagem no trem. A personagem abandona sua roupa de serviçal e veste a roupa com que chegou no além-mundo.

Desejamos escrever um parágrafo para salientar como o encadeamento da narrativa operou até agora. Devemos notar como os acontecimentos estão imbricados e estabelecem uma relação de interdependência. Dessa forma, a perspectiva do destino passa a ser entendida como a forma pela qual a narrativa *dita* os atos da história: da chegada de Chihiro até o momento da viagem, todos os fatos estão ligados pela *necessidade* de que a personagem realize a purificação a qual relatamos. Omissões (como na cena anterior, na qual Yubaba desaparece para aparecer Zeniba), encontros (após Chihiro socorrer Haku, deparar-se com Kaonashi, salvá-lo e levá-lo à viagem), emparelhamentos (a trajetória bifurcada que tomam os personagens Chihiro e Haku, que, no fim, encontram o mesmo destino), encaixes (a motivação perversa presente no roubo do selo), enfim, tudo se depara com o espaço prometido da purificação. Nesse balanço, a purificação também deve responder a uma outra ordem de acontecimentos, os quais se realizam no prenúncio de uma *viagem*, de um destino a ser percorrido. É a manifestação atualizada do trem prenunciado, dos trilhos subterrâneos que a história murmura, os quais levam ao in-esperado *myse en abyme*: a viagem *dentro* da viagem. Assim, todo o sequenciamento da história é como o trilho do trem, no qual as peças, encaixadas, sequentes, umas às outras, *levam* ao último destino, à última estação. A narrativa e o enredo se confundem, pois, ao passo que Chihiro deve viajar para encontrar Zeniba, Chihiro já *está* em uma viagem nos territórios longínquos do além-mundo. Viajar *é* o destino. Só se cumpre a viagem (kamikakushi) se ela for uma vida, um *renascimento*.

A viagem, portanto, é um movimento que constituirá a *anagnorisis*, a qual traduz os movimentos de *ser* e *estar* a partir das ligações entre a memória e os acontecimentos presentes. Sen-Chihiro, caminhando no horizonte longínquo do oceano, *desaparece* na água profunda, *associa-se* à profundidade e à infinidade, e incorpora o destino de sua imagem ao vasto mar. Nesse passo decidido, calmamente impetuoso, seus três amigos a acompanham até a estação e sobem no trem – terceiro passo sobre a outra margem. Discutiremos, nos capítulos subsequentes, a rica imagem da viagem, que abarca os períodos do dia e da noite, em que não

---

<sup>12</sup> Há uma questão numerológica em relação aos *tickets*, pois quatro é o número da sorte na cultura japonesa. Quatro, também, é o número final de passageiros do trem: Chihiro, Kaonashi, Bo e o corvo.

há triunfo nem de um nem de outro, já que a trajetória é múltipla. As faces da água, das terras alagadas, dos espíritos-passageiros, da vida que também passa no além-mundo serão um forte documento para estabelecer as correlações entre a água e o *tempo*.

Após o despertar de Haku, este se encaminha a Yubaba – surpreendida com sua sobrevivência –, para um desafio final: mostra a ela que seu tesouro está desaparecido. Todo falso ouro de Kaonashi está ali e irá apodrecer. Por fim, Haku desperta-a de sua cegueira e a infla com uma verdadeira ira, pois o tesouro desaparecido é seu próprio filho, que está com Zeniba. O último contrato é estabelecido: o garoto-dragão trará Bo de volta, em troca da libertação de Sen e dos pais dela.

O Pântano Profundo – imagem que também analisaremos mais adiante – é a *casa* de Zeniba. O além-mundo divide-se em dois polos, regidos por cada uma das bruxas isoladamente. A passagem do trem para o pântano é somente de *ida*: mesmo que os territórios sejam conectados pelo trem, sua passagem é intransponível. A morada de Zeniba, que incorpora a *noite* sem a intromissão da luz – decisivamente menos iluminada que a Casa de Yubaba –, é a morada da *solidão*. Enquanto Yubaba aloca seus hóspedes e realiza seu mercado de trocas do mundo espiritual, Zeniba vive solitária *nas terras alagadas* do pântano, em um galpão rústico e rural, em contraposição à profusão citadina da Casa de Banhos. Ao contrário do narcisismo de Yubaba, Zeniba incorpora as virtudes da *água profunda*, que escurece *absorvendo* materialmente as sombras e que também é a *mãe* de todas as substâncias: “É o sangue da Terra. É a vida da Terra. É a água que vai arrastar toda a paisagem para seu próprio destino” (BACHELARD, 2013, p. 65). Chihiro é magneticamente atraída pela segunda bruxa, sem, contudo, permanecer na condição de subserviente. Zeniba, assim como Yubaba, sabe e aguarda a chegada de Chihiro e seus amigos em sua casa. A garota lhe relata o feitiço que o selo continha: “Havia esse inseto estranho. Eu esmaguei ele!”, enquanto Zeniba gargalha da facilidade com que o feitiço se quebrou. Zeniba, então, revela que o feitiço foi feito por Yubaba para controlar seu laçao. Essa *minimicidade* é, também, atestada na escolha de Bo e do corvo em permanecerem em suas formas de rato e pássaro, expirado o tempo dos feitiços.

*Dois metades de um só ser*, Zeniba e Yubaba são as guardiãs desse mundo. Chihiro, que busca ajuda de Zeniba para salvar Haku, não pode ser auxiliada pela outra bruxa. Mas é no Pântano Profundo, no espaço-limite da profundidade, em que os *laços* são restituídos: Chihiro afirma que conhece Haku há um longo tempo, e Zeniba responde: “Tudo que

acontece no seu interior permanece, mesmo que não consiga se lembrar”. Convida-a para ficar em sua casa, enquanto prepara com os amigos de Sen-Chihiro, um novo *laço* para seu cabelo, sem uso de mágica, com a máquina de tear. A metáfora é clara: somente um laço manufaturado para concluir um pensamento, uma lembrança, uma *ação*. Lembrar-se é agir. O laço protegerá o ser e invocará sua lembrança. O laço é a própria *lembrança* material da viagem. Em desespero, porém, Chihiro ainda vacila entre o medo de perder seus pais e de perder Haku. Todavia, uma chegada também é aguardada: a de Haku, o dragão-branco, puro, que traz consigo o vento do voo. Chihiro e Bo se despedem, e Kaonashi encontra seu destino como ajudante de Zeniba. “Oba-chan (vovó)! Obrigado, estou indo. Meu nome real é Chihiro”. A afirmação do nome é encorajada por Zeniba: “Guarde-o muito bem”.

Lançados ao ar, Haku e Chihiro voam rumo à Casa de Banhos. É chegado, também, o limite da *ascendência* da narrativa, que se consuma nesse longo voo. A passagem de volta surge de forma in-esperada. É ela que nos dará a mais potente *anagnorisis*, a revelação da relação de Chihiro e Haku: lembrando-se novamente do instante em que estava na água, submersa, com as mãos no chifre do dragão, Chihiro confessa: “Quando eu era criança, eu caí em um rio. Agora, está soterrado, flui no subterrâneo. Mas eu lembrei: esse rio se chamava Kohakugawa. Haku, seu verdadeiro nome é *Kohakugawa*” – esquecido passo sobre um rio esquecido. Haku, ou melhor, Kohakugawa *desperta* desse longo sono, o sono do esquecimento. Lembra-se de seu nome e sua *identidade*, enquanto suas escamas de dragão se desfazem no ar. Caindo, entrelaçados, Kohaku se revela: “Meu nome verdadeiro é Nigihayami Kohakunushi”, o nome de um *deus*: “Em vez de dizer que um espírito espiritual é um espírito material ou, simplesmente, que *um espírito é um espírito*, deve-se dizer [...] que um espírito *material* converteu-se num elemento” (BACHELARD, 2013, p. 151), ou, mais precisamente, que um elemento se converteu em um espírito, pois, dessa forma, Kohakunushi assume sua *matéria perdida* e *incorpora* novamente os atributos de seu elemento. Ele se lembra também do afogamento de Chihiro e de seu salvamento e que a carregou para a borda do rio. Seu destino não mais será o de um aprendiz, mas de um ser livre, renovado, *purificado*, que poderá regressar à sua morada.

Devemos ressaltar que a trajetória de Chihiro, marcada pelo des-encontro com seus pais no além-mundo, de seus esquecidos passos nesse *profundo rio de almas*, é uma atualização de seu afogamento na infância, quando perdida no rio de Kohaku. A revelação só pode se dar a partir das *águas sábias* da memória: convém dizer que a viagem à Casa de Banhos é também a narrativa de um afogamento, de um naufrágio, de uma descida às



*profundezas*. O reencontro com o destino é um novo passo sobre a água, sobre a vida, sobre o tempo. A água, manifestação do tempo na narrativa, restitui, *purifica* Chihiro em seu conflito, na imersão profunda do ser no mundo: “as almas elementares são atraídas pelos elementos. Uma pequena metáfora a mais e compreende-se que essa atração é uma *amizade*” (BACHELARD, 2013, p. 150). O produto que sobe, que emana no voo, são as *lágrimas* de felicidade, dessa água cujos olhos sonham: “O verdadeiro olho da terra é a água. Nos nossos olhos, é a *água* que sonha” (p. 33). Aterrissam, finalmente, na Casa de Banhos, frente a Yubaba e os trabalhadores, *Chihiro-Kohaku*.

O último enigma deve ser lançado, porque as regras de Yubaba devem valer a espera por Bo: Chihiro deve encontrar seus pais em meio a vários porcos. Frente à ponte, não mais como uma trabalhadora, mas como uma visitante, a personagem-margem resolve: “Oba-chan! Estou indo”. A cena é assistida por todos da Casa. Atravessando novamente a ponte, Chihiro resolve o enigma: seus pais não se encontram mais entre os porcos. Seu olhar, límpido, grave, suave e pensativo *das águas* revela a verdade: a liberdade. É também a revelação de um mistério, pois não se sabe ao certo como a garota sabe com certeza que seus pais não mais se encontravam ali. Libertados seus pais e os trabalhadores, transformados em porcos para confundir Chihiro, o contrato do *roubo do nome* se quebra. Agora, nada mais prende o ser em *ascensão* que desperta de um sonho profundo da água. Chihiro se torna uma heroína.

Correndo rapidamente pelo campo seco, em relva, cujo rio se desfez, à luz da despedida – o último passo –, Haku encaminha Chihiro para o túnel. Há uma promessa de reencontro. Chihiro segue, sozinha, cumprindo seu caminho, sem olhar para trás, enquanto sua mão, finalmente, desprende-se da mão do deus que lhe guiou, que lhe mostrou o mundo, que lhe contou o mundo. Todo olhar que segue, agora, é para frente. Descendo o morro, Chihiro encontra seus pais, como se tempo algum tivesse passado. À luz do dia, ao atravessar o túnel, o carro, recolhido entre as folhas das árvores, abandonado e empoeirado – sinal de um *tempo* que se cumpriu, de uma *demora* –, é o transporte para a nova casa. O túnel escuro reserva um último olhar, um olhar contemplativo. O laço do além-mundo brilha, cintila no cabelo, vivo de lembranças.

O tempo atravessa, *renascido*.

## 2. OS SÍMBOLOS DA ÁGUA NA OBRA

Trabalhamos, no capítulo anterior, as questões da narrativa e do enredo, no que tange à organização e ao sequenciamento da história e, além disso, à perspectiva do destino enquanto força motriz para a coesão dos atos. Postulamos que essa perspectiva é uma perspectiva *da água*, que se funda em “três temas dominantes: fonte de vida, meio de purificação, centro de regenerescência” (CHEVALIER; GHEERBRANT, 2003, p. 15). Compreendemos que a dinâmica da narrativa segue dois movimentos: um de descendência, correspondente ao desencontro e à provisória hospedagem; e outro de ascendência, marcado pela purificação, pela viagem e pelo retorno. Dissemos também que a imagem parabólica da trajetória narrativa é uma manifestação de um *mergulho nas águas*, de um afogamento. Presumimos que a narrativa *navega* por caminhos que se confundem com os que a personagem atravessa, refazendo, pela memória – antes esquecida, depois lembrada – e pelo sonho, o sentido da viagem e da vida, a partir da construção de uma narrativa em abismo. Assim, podemos afirmar que a história possui três tempos narrativos: o da memória, que contém a lembrança remota do afogamento; o da viagem de Chihiro, em sua chegada, estada e retorno, que é um tempo do *agora*; e o tempo conservado no entre-espaço da chegada e da saída, que é um *retorno*.

Nesse trabalho, não poderíamos entender a simbologia da água de outra forma que não a de uma *hierofania*, uma manifestação do espírito, do sagrado, na narrativa e no enredo, que tem como ápice a figura de Kohakunushi, presença materializada do elemento, guardião dos rios e das águas. Ora, essa concepção deve nos levar a um caminho de compreensão acerca dos símbolos e da simbologia, de forma geral, muito discrepante da semiótica, que opta pela análise estrutural e pelas estruturas imanentes do símbolo. Partiremos de um caminho mais *conjuntural*, de forma a estabelecer conexões do símbolo com um certo *mistério* existencial das águas:

A matéria, aliás, deixa-se valorizar em dois sentidos: no sentido do aprofundamento e do impulso. No sentido do aprofundamento, ela aparece como insondável, como um mistério. No sentido do impulso, surge como uma força inexaurível, como um milagre. (BACHELARD, 2013, p. 3)

Compreendemos que pensar esse mistério nos impulsiona a pensar um tempo além do tempo profano – cronológico – e embarcar nos leitos de um *tempo sagrado*, ainda que “um discurso sobre a experiência do Sagrado [...] deva necessariamente frustrar-se enquanto discurso” (HESÍODO, 2006, p. 16). No símbolo, habita “o poder de fazer o mundo e o tempo

retornarem a sua matriz original e ressurgirem com o vigor, perfeição e opulência de vida com que vieram à luz pela primeira vez” (HESÍODO, 2006, p. 16). O que é o símbolo e a que lugar ele pertence? Sendo o símbolo “uma experiência do real que se manifesta de forma dramática ou poemática”, cuja significação é “mergulhada completamente na Imagem”, ou seja, em sua aparição imediata (SILVA, 2010, p. 537), buscaremos, nessa segunda etapa, estudar a *manifestação* dos símbolos na obra, visando uma análise transcendente, a qual já conferimos na análise da narrativa enquanto imagem dinâmica. Seguiremos ainda por esse caminho, revolvendo a excentricidade e a difusão espaço-temporal do símbolo para o *lugar* que ele assume na obra, visto que o “segredo recôndito do simbolismo” é o de que “uma coisa ou processo não só podem traduzir ou aludir a outra coisa, mas, da maneira mais exata, uma coisa *é* outra” (SILVA, 2010, p. 537). Podemos, com algum risco, dizer que a obra obedece a uma *fantasmagoria* de uma simbologia esquecida, de uma simbologia da água enquanto elemento. É nesse esquema de representação que são configuradas as relações simbólicas e que a água pode ser configurada como uma hierofania.

A hierofania da água, como manifestação do sagrado, impõe outro tempo. É nesse tempo suspenso, eternamente corrente, no tempo *além* do tempo – como manifestação estética e representação dramática – que estão unidos os caracteres, o espaço e o enredo da obra, e é nele que os símbolos da água alcançam sua maior potência. Como nos debruçamos sobre a poética simbólica do enredo no capítulo anterior, trataremos, nesse capítulo, das imagens simbolizadas no espaço, nas personagens, e também, no tempo.

A primeira imagem aquática do espaço com a qual o espectador se depara é o solavanco do carro no riacho que corre na estrada, antes da chegada dos personagens ao túnel. Em alta velocidade, atravessando uma estrada de deuses (*kamis*<sup>13</sup>), presenciamos esta singela irrupção da água, de uma *água que brota* da terra. A imagem da nascente é uma fonte de estudos sobre o estatuto do elemento hídrico e de concepções míticas sobre o valor da água: “a água anônima sabe todos os segredos. A mesma lembrança sai de todas as fontes” (BACHELARD, 2013, p. 9). Na obra, temos que esse solavanco, em um primeiro contato com o universo das águas do além-mundo, é a virtude de uma *natureza preservada*, de uma floresta que ainda pode conter rios. Assim, a nascente é primeira metáfora da vida: “O rio,

---

<sup>13</sup> “Entidade invisível que possui poderes superiores aos humanos; é alvo de adoração, podendo ser um espírito assentado nos santuários, um ser humano que alcançou esse patamar ou até mesmo um animal (como o tigre e a cobra) e a as forças da natureza (como o trovão), podendo ainda ser o soberano de um povo, o ente supremo onisciente, onipresente e onipotente que criou o universo e que o governa” (KATO, 2012, p. 43).

malgrado seus mil rostos, recebe um destino único; sua fonte tem a responsabilidade e o mérito de todo o curso. A força vem da fonte” (BACHELARD, 2013, p. 158).

Há, justamente, uma fonte na estação de trem, na cena subsequente, que transcreve esse sentimento de *vida*, de *eternidade* que desejamos assinalar: “Na Bíblia, as fontes que se oferecem aos nômades são outros tantos lugares de alegria e encantamento. Juntos das fontes e dos poços operam-se os encontros essenciais” (CHEVALIER; GHEERBRANT, 2003, p. 16). Em primeiro plano, iluminada por um vitral quadricolor, isolada, a água *pinga* lentamente da fonte, inundando gentilmente o chão, tal qual uma ampulheta. Dessa fonte artificial, esquecida pelo tempo e pelos homens, no salão abandonado, brota ainda a água anônima e eterna. É o primeiro de todos os segredos, o presente do mundo espiritual aos nômades que aportam na estação de trem do *outro mundo*. É preciso ressaltar: “a água, como todos os símbolos, pode ser encarada em dois planos rigorosamente opostos, embora de nenhum modo irreduzíveis [...]. A água é fonte de vida e de morte” (CHEVALIER; GHEERBRANT, 2003, p. 16). Portanto, quando assinalamos que a água realiza uma ponte entre o mundo dos deuses e o mundo material, entendemos que essa conexão manifesta seu *ápice* na cheia do rio, quando Chihiro tenta escapar do além-mundo, mas que já se anunciava na imagem da fonte na estação de trem. Resistindo às intempéries do abandono e da passagem do tempo, a água sempre irá cair, difundindo-se e unindo os lugares da existência, discreta e atemporal.

A lentidão da imagem da fonte que pinga nos sugere também um outro tempo, retraído, que avança lentamente, sutilmente, quase imperceptível. Portanto, a imagem fundamental suscitada é justamente a de uma *demora*, de um tempo que passa em outro fluxo, em outra velocidade – também produzido pelo *contraste* da velocidade com que Chihiro e seus pais chegam à cidade abandonada. Essa lentidão é um *limbo*, um entre-espço que divide os territórios do mundo e do além-mundo. É nesse terreno, entre o campo e o túnel, onde o tempo se *reverte*, onde a chegada de Chihiro e sua família pode se conservar enquanto ato, ou seja, é aí que ela pode ser *revisitada*, quando na saída de Chihiro do além-mundo, já que nem ela nem seus pais podem perceber a passagem do tempo, que se conserva essencialmente *lento*, imutável, tal qual a imagem da água que pinga.

O riacho de pedras é o espaço que se segue à estação de trem. Já comporta os aspectos da mobilidade da água corrente, e que, à luz do dia, encontra-se raso e superficial. No capítulo anterior, analisamos como o curso do rio – em baixa e em cheia – dá sentido ao curso da narrativa. Nesse capítulo, prosseguiremos com a mesma imagem, na tentativa de apresentar os

símbolos do rio e as valorações que julgamos pertinentes às suas dinâmicas. Como manifestamos no início desse trabalho, a ideia do mobilismo elementar é um aspecto fundamental de caracterização do tempo. A água, no decurso de seus rios, *manifesta* o tempo. A filosofia heraclitiana, nesse sentido, é um devaneio do tempo, que vê na matéria, na substância, a virtude de um *devir*. O rio, que se manifesta como um dos portais desses dois mundos na obra, marca a *transitoriedade*, não apenas dos passos dados nele pelos personagens, mas da pluralidade entre pedra, limo e água, da cheia e da vazante, dos dois polos de onde e para onde a água corre, flui. A mudança de curso do rio é uma *mudança de estado*: a vazante acompanha o dia, a superfície; a cheia, a noite, a profundidade. Ela obedece a subida e a descida, a variação entre os dois polos. O tempo, na obra, responde a uma *variação* entre eles. Podemos recapitular a cena que antecede a entrada no túnel do parque, cuja vegetação era mais ou menos seca, ainda baixa, superficial, predominantemente gramínea. Na cena que sucede a saída de Chihiro do além-mundo, a vegetação é alta, cheia, arbustiva, a mata é fechada: é a sucessão do tempo que irrigou a terra, uma *mudança de estação*: “[Na cultura japonesa,] O ciclo do tempo foi dividido nas quatro estações. [...] O fluir da história era cíclico como a primavera, o verão, o outono e o inverno” (KATO, 2012, pp. 51-53). O tempo é um ciclo constante que corre sobre uma linha infinita e sucessiva. Essa mudança é também uma ventura da cheia do rio e da tempestade no segundo dia da jornada de Chihiro<sup>14</sup>. Ao fim, o tempo profano dos homens e o tempo sagrado dos espíritos podem ser simbolizados respectivamente pelas imagens da vazante e da cheia: o primeiro, superficial e terminal; o segundo, volumoso e *eterno*.

A balsa de espíritos que atravessa o rio em cheia é uma das imagens mais ricas da obra, não só por ela circunscrever a dualidade homem-espírito – marcada pelo contraste entre o desembarque pacífico dos espíritos e a agonia da transmutação de Chihiro – na virtude que assinalamos da *cheia do rio*, mas também por inserir um “fantasma de Caronte”, de espíritos que atravessam um rio de almas:

*Não terá sido a Morte o primeiro navegador? Muito antes que os vivos se confiassem eles próprios às águas, não terão colocado o ataúde no mar, na torrente? O ataúde, nessa hipótese mitológica, não seria a última barca. Seria a primeira barca. A morte não seria a última viagem. Seria a primeira viagem”* (BACHELARD, 2013, p. 75).

---

<sup>14</sup> A chuva, na primavera, é o elixir da prosperidade, da fecundidade. O rio que corre na terra – a força *nascente* das águas, feminina – *germina* o que a chuva que cai do céu – a força *descendente*, masculina – *fecundou* (CHEVALIER; GHEERBRANT, 2003, pp. 18-19).

Os *kamis* atravessam um rio que só eles podem atravessar; chegam à outra margem destinada a sua regenerescência: a Casa de Banhos. O humano que pisar esse caminho se tornará uma alma, irá se *afogar* nesse *rio da morte*. Beberá, contudo, o elixir da imortalidade e se desenlaçará do tempo. Chihiro, com sua jornada e seu destino a cumprir, nega-se a participar de tal comunhão. O rio da morte é um *pesadelo* para Chihiro, como assinalamos no primeiro capítulo. Todavia, transpor esse rio, imaginá-lo em um sentido *revertido* – da morte para a vida – é uma tarefa constante para Chihiro:

A imaginação profunda, a imaginação material quer que a *água* tenha sua parte na morte; ela tem necessidade de água para conservar o sentido de viagem da morte. [...] todas as almas devem subir na *barca de Caronte* (BACHELARD, 2013, p. 78).

A balsa, portanto, é um *transporte* possível entre a vida e a morte, entre o mundo material e o mundo espiritual. É a imagem atualizada de um complexo simbolicamente desbotado (BACHELARD, 2013, p. 79). Trabalharemos, adiante, a travessia *revertida* – da morte para a vida, do além-mundo para o mundo – na imagem da viagem no trem.

A Casa de Banhos é um objeto suntuoso; é também um espaço que caminha em direção ao abismo, abaixo de suas fornalhas e caldeiras: abarca o luxo reluzente e a treva. Em um primeiro momento, desejamos figurar o espaço *superior* da Casa, caracterizando seus conteúdos a partir de uma simbologia material. Entendemos que, grosso modo, a simbologia da Casa de Banhos deve buscar corresponder ao sentido essencial das correlações simbólicas da água: fonte de vida. Todavia, esse trajeto que incorpora os desígnios de um espaço *sagrado* de revitalização é mediado por conflitos, por trocas, por um mercado, um serviço. Essa lógica do espaço é dividida de forma hierárquica: senhor e servo (ou escravo). A distribuição de seus andares busca obedecer a esse modelo *verticalizante*, desde a fornalha, comandada por Kamaji, até a administração de Yubaba, mas sem deixar de preservar a “forte tendência arquitetônica ao horizontal” da cultura japonesa (KATO, 2012, p. 202), quando observamos a disposição das salas e dos ofurôs, que não convergem para uma cúpula central, mas se situam paralelos, entre paredes pintadas. Os elevadores distribuem horizontalmente os clientes, que não acessam nem a fornalha nem o escritório de Yubaba. Dessa forma, o ápice e o abismo são condições para aqueles que *efetivamente trabalham* na casa. Assim, podemos verificar que a jornada de Chihiro como trabalhadora depende do conhecimento e da passagem por esses dois polos.

Há um suspense que impera na cena na qual Chihiro vai até o andar isolado de Yubaba, marcada pela luz baixa e pelo silêncio impetuoso na sala – ocupada por vasos, quadros em uma estética vitoriana – a qual contém também portas e campainhas. A velha bruxa, cujo rosto se materializa na aldrava de sua porta, diz: “Você é a garota mais patética que eu já vi”. Escondida a quatro portas, que abrem uma por uma, Yubaba parece aguardar Chihiro: “Bem, venha”. A presença de Chihiro, aparentemente disfarçada quase que completamente por Haku, é percebida pela velha desde o início. Sua mão, coberta por joias e anéis, chama pela garota, que não responde. Então, Chihiro é fisgada magicamente por ela, atravessando cada uma das portas, que se fecham no mesmo instante. No andar, além de vasos com pinturas clássicas japonesas, há uma tapeçaria que cobre todo o local. Chihiro aterrissa na lareira de seu escritório e se depara com os Kashira.

O contraste entre o escritório e o resto da Casa é marcado pela iluminação. O espaço público – a Casa de Banhos enquanto *estabelecimento* – e o privado – a *casa* de Yubaba – são separados tanto pelos andares quanto pela presença da luz. Essa dinâmica também obedece a um isolamento, visto que o andar de Yubaba não compõe o espaço da clientela. É nele que ela vive com Bo, seu filho, apartada das relações entre os hóspedes. Sen, Haku, Lin, enfim, todos aqueles que trabalham para Yubaba estão em sua casa labiríntica, fechada a quatro portas, espelhada – composição que se assemelha à imagem do *Minotauro de Creta*. Yubaba não está no centro desse labirinto de lustres e papéis de parede: está acima. Sua posição hierárquica, justificada pelo seu comando, é a imagem de uma *superioridade narcísica*. Embora a deusa-bruxa não partilhe da mesma condição de seus empregados, sua imagem – enquanto *referente* – repete-se em todos os cômodos da Casa de Banhos. Portanto, a disposição, a arquitetura, a ambientação e a própria autoimagem de Yubaba são compartilhadas por todos os hóspedes da casa. Cabe aqui ressaltar a ideia de que os trabalhadores são, justamente, a *maquinaria espiritual* que permite o funcionamento desse organismo.

A luxuosidade, expandida ao máximo no andar de Yubaba, é o traço diferencial da Casa de Banhos enquanto território no além-mundo; ao mesmo tempo, é o traço *identitário* e *uníssono* em um sentido interno. É a *virtude* e o *vício* do narcisismo e, ao nosso ver, uma vontade *imperiosa* da água, dos espelhos da água que tudo refletem: a vontade de contemplar e, *a fortiori*, no espaço analisado, a vontade de ser contemplada (BACHELARD, 2013, p. 30). Assim como o ser anseia por se ver, já que “ver é uma necessidade direta”, também a natureza deseja de si um olhar para si (BACHELARD, 2013, p. 30). Esse olhar, que depende de um órgão que “seja belo para ver o belo” (BACHELARD, 2013, p. 31), transfere, no contexto de

um elemento desejoso por mostrar-se e ver-se, uma imagem violentamente bela – a que Bachelard corresponde aos “cem olhos” da cauda fascinante do *pavão*:

O espectador tem, então, a sensação de estar na presença de uma vontade direta de beleza, de um poder de ostentação que não pode ficar passivo. A psicologia humana de uma beleza totalmente pavoneada carece desse caráter de beleza ofensiva que um observador do animal não poderá desconhecer (BACHELARD, 2013, p. 32).

A imagem de uma opulência, de uma beleza violenta, é a condição trágica de Narciso, que morre perante seu próprio reflexo. Além disso, é a condição cósmica do egoísmo: “Sou belo porque a natureza é bela, a natureza é bela porque sou belo” (BACHELARD, 2013, p. 27). A simbologia da parte superior da Casa de Banhos parece obedecer a esse ditame, o que nos leva a considerar: a Casa de Banhos é um *reflexo* de Yubaba. Como um reflexo, é a corporeidade de sua existência luminosa, de um *pancalismo*<sup>15</sup>; além disso, é a resistência de uma sombra sobre a qual a beleza iluminada se justapõe.

A princípio, a noção que o espectador tem do espaço baixo da casa corresponde às fornalhas, operadas por Kamaji e seus *susuwataris*. Seu trabalho é o de suprir as ervas para o banho de todos os clientes. Junto à fornalha que queima para aquecer a água do banho, deposita-as nos ofurôs. O banho de ervas é uma manifestação simbólica da *água lustral*, da água que regenera, composta pelos elementos naturais perdidos da terra e finalmente refundidos à água. Segundo Bachelard (2013), nessa profusão substancial da terra e da água, o casamento desses dois elementos promete a quem neles se banha a potência vegetal anônima e abundante. É a fonte de vida que assinalamos. Essa fonte tem origem, exatamente, no espaço verticalmente *inferior* da Casa de Banhos. O motor que permite a existência desse centro espiritual de regeneração vem do abismo, do espaço *profundo* e inacessível aos clientes. Kamaji, em sua posição de escravo, garante o funcionamento da Casa; é sobre ele que está a opulência e a suntuosidade. Gostaríamos de escrever mais linhas acerca do espaço das fornalhas, mas podemos dizer que é o espaço austero do *manuseio* da água. Kamaji não tem a água em sua posse – já que ele se encontra na posição da distância alienada –, mas é com o comando de um de seus quatro braços que ela se despeja nas banheiras; é com o fogo que ela é aquecida; e é com a terra que ela se une para prover o prazer aos clientes. O imenso armário das gavetas, às costas de Kamaji, fazem-nos meditar sobre a pluralidade das combinações possíveis da água com os seus *solutos*. Quantas não devem ser as *substâncias*

---

<sup>15</sup> Doutrina que admite o belo como bem supremo.



que se misturam para formar o banho apropriado aos espíritos que aportam no parque... Os devaneios daquele que fabrica são infinitos, pois “nunca uma matéria lhe parecerá suficientemente trabalhada” (BACHELARD, 2013, p. 118).

Kamaji, em certo sentido, abre a Casa para Chihiro, ainda que ela entre sob a tutela de Haku. Ele também abre caminho para o próprio Haku e Lin, que também entraram na Casa de Banho passando pelas fornalhas. O olhar de Yubaba apenas finaliza o contrato: ela é quem autoriza ou desqualifica o trabalhador. Kamaji é o porteiro às avessas de Yubaba, ou, de outro modo: as fornalhas são a porta da Casa de Banhos para os trabalhadores. Ainda que elas pertençam à posição inferior do espaço, há um abismo ainda mais profundo. Do alçapão de Yubaba, quando Haku e Chihiro caem, deparamo-nos com a *queda infinita* de ambos os personagens nos sistemas de ventilação da Casa. Lá, habitam somente sombras indefinidas – mais indefinidas do que os *susuwataris* –, sem um propósito claro. Não são hóspedes, mas parasitas. O espírito parasitário deve se opor à figura requintada do cliente. São imagens que não se compõem por acaso; completam-se. Do ápice ao inferno da Casa de Banhos, a luz e a sombra estão justapostas, e a narrativa as confronta e dá a conhecer ao espectador essa figura dinâmica e complexa, esse templo, ao mesmo tempo, de regeneração e danação.

Desejamos recuperar a imagem dos ofurôs e das banheiras e nos aprofundar no simbolismo da água lustral do banho. É a água reservada que jorra da bacia dos rios do além-mundo. É a virtude de uma água *sacralizada*, mas que, no contexto mesmo do cotidiano da Casa, não deixa de ser um produto a ser oferecido. Como afirmamos no primeiro capítulo, o mundo espiritual de Yubaba reflete o mundo material das trocas, e que deve cumprir sua função: a de recompor e restabelecer a vitalidade e a ordem espiritual do além-mundo. Desejamos analisar a potência da imagem dessa água a partir dos contrastes pululantes na cena do banho do Espírito Fedido entre o *sujo* e o *limpo*. Essa potência pode ser manifestada, sem perda de significado, a partir das cores que manifestam a limpeza e a sujeira. O azul, em seus matizes variados, é a escolha da representação do limpo, bem como o amarelo e o verde. Jorra das banheiras e das canaletas de água e está no balde que Lin e Sen utilizam para limpar “o grande ofurô”, o ofurô destinado a espíritos imensos e sujos. Sob as palhas secas das ervas de banho, entre o lodo e o limo *marrons* pastel, o salão e o ofurô “não são limpos há eras”. Sua opacidade deve ser confrontada com o brilho do azul esverdeado que escorre da canaleta: um banho de ervas é o único apropriado para a ocasião e seu *valor* não pode ser

desperdiçado<sup>16</sup>. Lin usa o banho de ervas para limpar o ofurô; mais especificamente, um banho de sais de vermes secos.

A chegada do Espírito Fedido, com seus tons vivos de marrom-fezes, sobre uma gosma roxa-chorume, se dá em meio à *grande chuva* do segundo dia da jornada. “Quem se usaria dessa chuva para se esconder e penetrar aqui?”, pergunta-se Yubaba. O ser desconhecido infecta toda a Casa de Banhos, excessivamente limpa e lustrosa. Apenas o cheiro do espírito faz apodrecer o que está em volta. Com seus tentáculos, ele se aproxima lentamente do grande ofurô e se derrama na água de sais de verme, que se derrama verde da banheira e se torna rapidamente marrom e lamacenta. A água atolada pela sujeira *perde* suas propriedades: se a pureza é polivalente e responde às curas e valores salutareis da água, também “a impureza, aos olhos do inconsciente, é sempre múltipla, é sempre abundante; tem uma nocividade polivalente. [...] a água impura pode ser acusada de todos os malefícios” (BACHELARD, 2013, p. 145). A lama se alastra e corrompe toda a água, antes pura e robusta. O espírito pede, com seu bafo de fumaça, por *mais água*, mais banho. Toda água despejada não é suficiente para banhá-lo: “Explica-se, pois, que a menor impureza desvaloriza totalmente uma água pura. É ela um ensejo para o malefício; recebe naturalmente um pensamento malfazejo” (BACHELARD, 2013, p. 146). Não é à toa que os trabalhadores tenham renegado a entrada do Espírito Fedido até o último instante. Sua existência é poluída e poluente. Cada vez mais densa e borbulhante, a água vai tomando os aspectos sujos de quem nela se banha. Uma baba opaca e cinza sai do espírito, cujo olhar vacila prostrado, encoberto por camadas de lama. A lenta subida de Chihiro para puxar a descarga de água da canaleta é um suspense, aguardada fielmente pelo *kami* desolado, cujo bafo e fedor já é mais suportado pela garota, que, depois de puxar a descarga, afunda no lodo, na ex-água.

A água desce. Vasta, profusa e corrente, a água desce da canaleta esverdeada, misturada com a ervas valorosas de Kamaji. O Espírito Fedido resgata Chihiro da lama na qual se afundou, no corpo de fundo da mistura entre água e lodo. Mais lentamente, a água não cessa de cair da canaleta, a água se intumescce, torna-se mais verde, jogada contra esse corpo sujo. Um espinho está encravado nele. Chihiro assim anuncia, e Yubaba convoca todos os trabalhadores a descer para retirá-lo do Espírito Fedido. Yubaba, no lampejo de seu olhar sábio e experiente, brada entusiasticamente para Lin e Sen amarrarem sua corda mágica ao

---

<sup>16</sup> É nesse momento que Kaonashi oferece a Chihiro cartões de banho, que são enviados para Kamaji acionar as águas das fornalhas. Esses cartões são simbolizados com desenhos geométricos jogral que os especificam. Desejamos pontuar a relação simbólica acerca da representação e o pedido da água específica para o banho dos espíritos como uma relação mercadológica interna, uma moeda de troca.

corpo do espírito. Todos os trabalhadores, todos os clientes, todo o *corpo vivo* da Casa de Banhos se dedica a *limpar* esse corpo do Espírito Fedido, que, como sabemos, não compõe sua verdadeira *identidade*. A água que desce violentamente, como uma cachoeira, formando espumas e ondas, *esconde, como uma capa mágica*, o corpo do Deus. Retirando lentamente, parte por parte, seus dejetos, Lin, Sen e os trabalhadores operam uma cirurgia de extração da poluição – do *excesso* – que o Deus continha. Uma bicicleta surge, e o espinho era o guidom<sup>17</sup>. Ao final, tudo é extraído velozmente, pois, conforme se tira os primeiros dejetos, toda a montanha de sujeiras espraia seu entulho. É uma cena que mantém um fulgor *ritualístico* de purificação, manifestada na incorporação total de seus participantes em busca do objetivo de limpar devidamente o *kami* em sofrimento. A água é visualmente separada entre a que desce da canaleta e a que corre no chão por suas cores, respectivamente, azul esverdeada e marrom-bege. Os entulhos são variados: bicicletas, caixas, garrafas, baldes, pneus, móveis, latões. Chihiro puxa ainda um anzol e finalmente desentope o Deus do Rio. Um jato condensado, *violeta*, irrompe do corpo do Deus, ainda encoberto, em alívio e prazer. Puxa Chihiro pela última vez, já imiscuído a seu *elemento* de origem, já *tornado água*. Vemos a cena da perspectiva de Chihiro, que se depara com um rosto ancianíssimo, quase cadavérico, emergindo de uma água transparente, cujo único elemento visível é seu reflexo, que diz: “que bom...”, em meio a um silêncio milagroso. A escolha pela não-cor, o transparente, mostra o lugar, o *espaço* – talvez mental – onde vive o Deus do Rio. O transparente é a metáfora última da pureza, em que absolutamente nada corrompe ou modifica *o vazio da substância* – ainda que isso seja um paradoxo. A água que segura e aos poucos vai soltando Chihiro é azul, quase transparente. Somente o bolo sobra na mão dela, que aparece misteriosamente após anos de sujeira. A pureza, portanto, pode *ressurgir* em qualquer circunstância, mas entendemos que há um destino o qual “prepara” o encontro de Chihiro com o Deus Rio e que também a prepara para sua jornada em busca de sua identidade e de Haku.

Tudo desaparece. Há somente o vapor das águas termais do ofurô. O silêncio contagia o espaço da Casa de Banhos, que presencia o *milagre*. Dos blocos de areia que se desfazem,

---

<sup>17</sup> Em uma coletiva de imprensa realizada na estreia do filme **A Viagem de Chihiro** na Europa, no festival Nouvelle Images du Japon, Miyazaki afirmou, quando perguntado sobre o lastro mitológico na cena da limpeza do Deus do Rio: “No, it doesn't come from mythology, but from my own experience. There is a river close to where I live in the countryside. When they cleaned the river we got to see what was at the bottom of it, which was truly putrid. In the river there was a bicycle, with its wheel sticking out above the surface of the water. So they thought it would be easy to pull out, but it was terribly difficult because it had become so heavy from all the dirt it had collected over the years. Now they've managed to clean up the river, the fish are slowly returning to it, so all is not lost. But the smell of what they dug up was really awful. Everyone had just been throwing stuff into that river over the years, so it was an absolute mess” (Disponível em: <<http://www.midnighteye.com/interviews/hayao-miyazaki/>>. Acesso em jun. 2018).

surge o ouro. Há aqui uma representação muito pertinente em relação à ambiguidade de valores do ser: no meio de tanta sujeira, ainda há ouro, ainda podem existir *riquezas*. Elas nunca se esvaem, muito menos podem se esvaír na natureza. Yubaba adverte, em meio ao furor pelas pepitas no chão: “Quietos! Nosso cliente ainda está entre nós!”. O Deus do Rio, *purificado* pela água, borbulhando no meio da água *pura*, agora, *purificando* a água, lança-se do ofurô com toda potência de um deus milenar, voando em retirada sob a forma de um dragão. Os *kamis* celebram alegremente sua libertação. Yubaba abraça fortemente Sen por toda a fortuna que ela deu à Casa e explica: “Aquele era um guardião de um grande rio”. Depois de ele partir, a noite vai chegando ao fim, enquanto Chihiro conversa com Lin sobre o fato de Haku ter se ausentado durante todo o episódio. Lin explica que ele saiu para cumprir os maus mandados de Yubaba; no caso, o roubo do selo. Em meio ao clarão da lua e ao oceano formado pelas águas da chuva, acima da linha do trem, Chihiro admira a cidade iluminada no horizonte e o oceano por onde o trem corre.

A partir dessa imagem, desejamos restituir o valor simbólico da chuva para a narrativa. Após todo o processo de limpeza atribulado, árduo, urgente e tempestuoso do Deus do Rio, *vem a bonança*. Pairam uma calma e um alívio sobre todo o espaço, e a noite, com seu sereno e seu luar, restitui a paz e a harmonia. Restitui, também, o futuro, o porvir, os horizontes de outra cidade e as ferrovias de um sonho de viagem. O que é a chuva na narrativa, senão o choro, o padecimento, o *sofrimento* de um grande Deus em busca de sua libertação? Ele não entra na Casa de Banhos se escondendo na chuva, como antecipa Yubaba; ele é o andarilho da chuva. Sua existência se materializa pelas gotas que caem. São *lágrimas* que anseiam por uma mudança, por um novo caminho. O sofrimento, ao fim, é matéria de uma beleza que a água transmuda no além-mundo, de uma felicidade que se realizou. Ela inunda todos os espaços desse mundo, grandiosa. *A chuva é a hierofania de um Deus que chora*. Através dela, as mudanças do tempo se operam. Retomando a análise do espaço do túnel, na chegada e na saída do além-mundo, a mudança do aspecto da vegetação se deve justamente ao dilúvio transformador, que inunda e floresce os caminhos e os preenche de vida nova. Temos aqui o tema da *ressurreição* de um Deus, que promete, por si, um novo ciclo. É verdade que não somente o Deus do Rio renasce, mas é de sua *limpeza* que surge o movimento ascendente e o destino peculiar a Chihiro de libertar os seres em sua jornada.

Quando esse Deus se liberta, toma a forma de um dragão<sup>18</sup>. Essa também é a forma assumida por Haku ao sair da Casa de Banhos para roubar o selo de Zeniba. A escolha da imagem não é arbitrária. São os seres que comumente guardam os espaços aquáticos da natureza na cultura japonesa, e sua forma é a de uma enguia. Ao voar, o dragão não prescinde de asas; não é um ser aéreo ou ígneo, como nas mitologias europeias: comporta-se como um peixe que *nada* nas águas. Kawa no Kami é um dragão azulado e possui um rosto humano, antiquíssimo, quase como uma máscara. Já Haku tem a face de um cão furioso e é *branco*, de crinas verdes. Nesse contexto, a imagem do dragão é, para nós, um elemento claro do tema da *água violenta* e do guardião enfurecido: “Um mar calmo é acometido por uma súbita ira. Rosna e rugue. Recebe todas as metáforas da fúria, todos os símbolos animais do furor e da raiva” (BACHELARD, 2013, p. 178). Ao analisar esse aspecto, não devemos reduzir a violência à impureza, pois a água violenta é um “esquema moral da coragem” (BACHELARD, 2013, p. 175). Ela assume a compostura de um ser devotado à *proteção* de um rio. Além disso, se entendemos que as escolhas das cores da água representavam a pureza e a impureza, o azul e o branco dos deuses-dragões denominam e qualificam essa pureza mesma. Porém, como apontamos, as aparições dos dragões na narrativa possuem contextos e significados diferentes: se Kawa no Kami se liberta e assume sua identidade enquanto deus-dragão, Haku só assume essa forma quando enviado para realizar os mandos de Yubaba. Para o primeiro, a forma é a materialização atualizada de um *corpo* pútrido, de uma matéria impura. É a libertação através de seu elemento mais direto: o voo, o ar, o riso. No segundo caso, é a forja de um escravo, o equipamento e a máscara necessários para cumprir as tarefas de sua senhora. Ainda assim, a forma “dragão” é original a ambos os personagens, e isso pode ser estabelecido por critérios simbólicos e narrativos, já que, na ordem das aparições, Kohakugawa, no passado de Chihiro, surge como dragão, como guardião do rio para salvá-la do afogamento. Entretanto, ainda que Haku guarde uma “essência” pura, sua forma é, por vezes, corrompida.

Entendemos que essa corrupção, na obra, manifesta-se pela imagem do dragão *ensanguentado*. O sangue é o líquido da vida que corre nas nossas próprias veias; melhor diz Paul Claudel: “Toda água nos é desejável; [...] ela recorre ao que existe em nós entre a carne a alma, nossa água humana, carregada de virtude e de espírito, o ardente sangue obscuro” (BACHELARD, 2013, p. 63). Porém, em se tratando de um “psiquismo tão acentuado”, tão

---

<sup>18</sup> Haku e Kawa no Kami (Deus do Rio) se assemelham à figura mitológica de Ryujin, *kami* do oceano e das tempestades, dragão deus das águas.

sofrido, o sangue é a imagem simbólica de uma poética do drama e da dor, pois o sangue nunca poderá ser feliz (BACHELARD, 2013, p. 63). É o elemento trágico da morte, o qual ou esfria dentro do corpo ou é expulso ainda quente... Quando amaldiçoado pelos pássaros-de-papel, Haku se debate contra eles; luta em vão, buscando escapar dos golpes de navalha. Atinge os céus e descai no mar. O sangue que corre nas veias do dragão impregna tudo por onde ele passa. Enquanto Haku luta contra o feitiço dos pássaros-de-papel, está também lutando contra a magia de Yubaba para inculcar-lhe o dever de garantir o selo roubado, mesmo que isso custe sua vida. Ela, ao vê-lo na poça de sangue de seu escritório, afirma: “Olhe a situação desse carpete! Levem Haku daqui, ele não me terá serventia nenhuma agora”. É o sangue que *mancha* a sua brancura, e que mancha a própria imagem da Casa de Banhos, com seus interesses escusos. Mas o que verdadeiramente condena Haku à morte não é o feitiço de Zeniba, mas o de Yubaba. Quando Haku é alimentado com o bolo do Kawa no Kami, vomita o selo e o feitiço controlador. Seu corpo volta a ser de garoto, e não há mais sangue. Percebemos aqui uma escolha muito efetiva de Miyazaki em reservar o simbolismo da dor à imagem mitológica da mácula de um deus em queda, que, quando retorna à sua forma humana, refaz-se limpo, mesmo que suas roupas estejam sujas.

Uma imagem da dor mais complexa, menos imediata e mais atribulada está na figura do *vômito* de Kaonashi. Este, quando passa a replicar o ouro falso do Deus-Rio, é admirado por todos os trabalhadores como um cliente rico, afortunado. Como afirmamos no primeiro capítulo, por não conseguir agradar Sen de fato, Kaonashi não é capaz de alcançá-la, de tê-la como tem as comidas e a atenção dos trabalhadores da Casa. Por esse motivo, sua voragem se expande ao máximo, e Sem-Face consome tudo que lhe dão – comidas, bebidas, banhos – em troca de pepitas de ouro, distribuídas aos montes. Após engolir não só as comidas, mas também os trabalhadores, sua máscara não é mais uma persona anônima de um ser sem voz: Kaonashi, ao usar a voz dos seres que engoliu, assume sua trans-forma, visto que ele não é precisamente um *kami*, mas um *youkai*, um *bakemono*<sup>19</sup>, um monstro em transição. Sua forma passa a ser também maculada. Se entendermos bem a dinâmica das purificações que Chihiro opera nos três personagens – Kohaku, Kawa no Kami e Kaonashi –, trabalhada no primeiro capítulo, compreenderemos que cada mácula recebe um *símbolo*, uma representação: do Deus-Rio, os dejetos humanos, a poluição; de Kohaku, o sangue; e, de Kaonashi, o *vômito*.

---

<sup>19</sup> Lit., coisa que muda, transmorfo. Na cultura japonesa xintoísta, seres sobrenaturais que assumiram uma transformação temporária, distintos dos espíritos dos mortos, e dos *kamis*, que são de uma ordem hierárquica superior (MAYER, F. H. *Religious Concepts in the Japanese Folktale* IN **Japanese Journal of Religious Studies**, pp. 73-101) Disponível em: <<http://en.wikipedia.org/wiki/Obake>>. Acesso em jun. 2018).

O vômito é o dejetos pastoso ou líquido, mas também é o próprio mecanismo fisiológico necessário para a limpeza do estômago. Seu caráter disforme resume, em um único jato, a mistura dos mais variados alimentos comidos. Ele reduz, em uma matéria única e ácida, a corporeidade daquilo que se ingeriu. Na cena do vômito, após engolir a medicina de Kawa no Kami, Kaonashi persegue Sen descendo o espaço, espalhando seus dejetos em um tom marrom escuro. O marrom, como dissemos, representa a sujeira, a podridão. É como se Kaonashi estivesse vomitando *a si mesmo*, abandonando sua forma transitória, pois, além de expelir as mais variadas comidas, ele também expulsa de si as *identidades roubadas*. Sua boca se encontra na altura destinada ao coração: seu desejo, como afirmamos, é um *tornar-se*. Porém, esse tornar-se é trágico, confunde-se, cai em sofrimento e em voragem. Sua fome, antes de tudo, é uma ansiedade. Quando Kaonashi vomita, vomita o próprio monstro. Essa liberação o torna apto a reconhecer a sua jornada, a voltar à busca de sua identidade. Outrossim: ele retorna ao estado de potência daquilo que ainda não é, do que pode vir a ser. Aqui, entendemos que o vômito pode estabelecer uma poética da água no que concerne à fisiologia e às dinâmicas biopsíquicas do ser – a sua evasão e limpeza. Ainda não foi feita uma análise elemental dos complexos do vômito em relação às potências da água, mas buscamos discutir as representações do vômito enquanto símbolo hídrico na obra.

Quando Kaonashi se cura, Chihiro, com os quatro *tickets* de trem do velho Kamaji, vai em direção à linha do trem para devolver o selo roubado a Zeniba e pedir um auxílio dela a Haku, ainda que Kamaji a advirta: “Chegar aqui [à Casa de Banhos] é uma coisa; voltar aqui é outra...”. Gostaríamos de realizar uma descrição mais propriamente visual das imagens que contém o trajeto de Chihiro, enquanto navega junto a Lin na canoa, até a chegada do trem ao Pântano Profundo.

No primeiro momento, o oceano vasto ainda preenche todo o espaço visível do além-mundo. A colina onde está erguida a Casa de Banhos é vista de baixo. Sob a água, a vegetação é gramínea. A profundidade não é alta, visto que a linha do trem se conserva rasa, devido à elevação dos trilhos em relação ao solo. O matiz da água é predominantemente azul e transparente, com ondas brancas, produzidas pelo movimento das águas. Lin deixa Chihiro na linha do trem, perto da estação; o mar e o céu azul ensolarado, com poucas nuvens, confundem-se na linha do horizonte; a garota caminha rumo ao seu destino: há somente o horizonte azul – aglutinação entre o céu e o mar –, não visto nenhuma marca de cidade ou de outros territórios. Quando Chihiro está perto da estação, somente ela, o mar e o céu podem ser

vistos, como que distantes, afastados da lente do espectador. Chihiro, no pico do horizonte, está não só ciente de seu dever, mas de seu *dever*, associando-se à profundidade e à infinidade, como já dissemos, e incorporando o destino de sua imagem ao vasto mar. É a imagem primordial do *guia*, visto no horizonte pelos seus espectadores e seguidores. Une a terra e o céu, entre o reflexo de uma intersecção de planos: Chihiro é uma *ponte*, está no centro de uma imagem harmônica. Opera em seu destino a fortuna da transição, materializada no encontro pacífico e sereno entre as águas e o céu. A ascendência é fortalecida, é tornada um símbolo: o caminhar nas águas, *sobre* as águas. Kaonashi a acompanha a distância, em primeiro plano, enquanto Lin o adverte. Logo que Chihiro põe os pés na estação, o trem surge paralelo à Casa de Banhos. Kaonashi é levado pelas ondas que o trem levanta. Chihiro entrega os bilhetes ao cobrador, um homem cuja face não pode ser vista... e Sem-Face ressurge atrás de Chihiro para entrar no trem. Como guia, a fim de levá-lo a um destino melhor que o da Casa de Banhos, ela lhe fornece o bilhete extra, tutelando-o. Eles embarcam e, nesse local, há outros viajantes, fantasmas, translúcidos. O trem finalmente abandona a estação, e Chihiro, Bo e o ex-corvo sentam-se à janela. O espírito sem face hesita, com receio de se sentar ao lado de Chihiro, e seu corpo se torna mais *transparente*. Quando finalmente se senta, volta a ter brilho. O trem caminha na superfície das águas, cristalinas e brilhantes. Por um momento, caminhamos na perspectiva de Chihiro, olhando este *milagre* pela janela: ilhas, pequenas vilas e outras estações passam ao lado do comboio, na perspectiva do *viajante*; fantasmas, sinos, luzes são notados e esquecidos, enquanto o brilho se refaz com a chegada da luz violeta vespertina do crepúsculo. O trilho corre sobre a superfície verde e cristalina. Espíritos desembarcam, entram, somem. Suas valises translúcidas são que bagagem? Que trens aguardam e para onde? Esse tom de mistério é organizado, remontando o além-mundo como infinito, profundo, de uma topografia ainda a ser imaginada, como um espaço do não dito, do não revelado. Inclusive, o *silêncio* da espera impera sobre toda a cena, compondo, dramaticamente, conforme a trilha sonora, um momento grave de suspensão, de *regressão*, de um tempo voltado somente para o aqui e o agora. Esta é a *paz* das águas, a possibilidade e a observação do mundo que a cerca: “O cosmos é, pois, de certa maneira, tocado de narcisismo. O mundo quer se ver. A vontade [...] cria olhos para contemplar, para se *apascentar* na beleza” (BACHELARD, 2013, p. 31). As estações vão passando, e o trem se centraliza nessa estrada de destinos e imediações. Há uma vida que acontece, discreta, atemporal, entre malas e caminhos. Uma garota fixa-se na janela, espreitando a viagem que acontece. A imagem da colina já é muito distante, compondo o horizonte tal qual um navio. Sobram somente Chihiro



e Kaonashi, juntos aos seus mínimos amigos (o rato e o corvo), à espera de seu último destino. Chihiro olha para frente, perseguindo esse caminho, enquanto seu reflexo se sobrepõe a luzes de cidades na enseada. O pântano começa a surgir com sua densidade. Somente um relógio coberto de musgo paira sobre a estação do Pântano Profundo. Chihiro e Kaonashi, juntos a Bo-rato e o corvinho, enfim, desembarcam. O trem se despede em uma curva, seguindo em frente. Não se sabe se ele irá parar. Atravessa dias, noites, seguindo seu fluxo ferroviário espiritual. O caminho para Zeniba é revelado.

Desejávamos mostrar a potência simbólica da imagem da viagem no trem como uma reversão de uma barca de Caronte, da morte para a vida, promovendo um renascimento. O trem navega nos caminhos do reencontro: de espíritos perdidos, de bagagens a serem transportadas e do encontro final de Chihiro e Kohaku; transporta resoluções e travessias. Podemos postular que esse transporte se dá na devida harmonia dos matizes da água, que encontra seu céu ensolarado e cristalino como reflexo imediato. É a proposição de um novo começo que não tardará por iniciar, pois a espera do viajante conjuga os anseios e as urgências no plano de uma demora, de um mesmo comungar. É a *meditação* da espera que promove o encontro derradeiro de Chihiro com Zeniba e Kohaku. Ela prepara o terreno do tempo para reestruturar a memória, a partir da revelação da estreita relação de Chihiro e Kohaku, e reunir os tempos dissociados da trajetória sob o *signo* da água. O trem que caminha para frente, no infinito do além-mundo, transmuta a viagem para a morte – no sentido do símbolo da barca de Caronte –, nos destinos de um caminho fantasmagórico e desconhecido, em um reencontro com a vida. A imagem que pode ser oferecida para dar luz a esse contraste é o apagamento de Chihiro quando os portões do além-mundo se fecham no momento em que ela se perde de seus pais; agora, defrontada com todos esses espíritos, com essa matéria espiritual plural, o aspecto da identidade de Chihiro alcança sua maior força e potência, pois ela conhece esse mundo, ela partilha esse mundo; de outra forma, ela *curou* esse mundo. Sua existência é tomada de brilho, e seu retorno pode ser garantido.

Aonde chega Chihiro? Quem a recebe e a conforta? Quem acolhe sua memória? Vencidas quase todas as hostilidades do além-mundo, Zeniba se apresenta em seu espaço, menos uma guardiã do que uma *oba-chan*, uma velha senhora, uma vovó familiar e agregadora, antítese de sua irmã. Ela responde, como expomos no primeiro capítulo, a uma *maternidade*; opõe-se, silenciosamente, às dinâmicas opressivas do mundo espiritual, ao receber Chihiro em sua casa. Inclusive, o significante “casa” jamais poderia ser grafado com

inicial maiúscula, se a designássemos como fizemos ao lar de Yubaba. É somente um lar campestre, recolhido, entre muitos outros. Nele, Zeniba compartilha um profundo anonimato, que ampara e recebe. É uma solidão que o espaço do Pântano Profundo absorve e emana, uma solidão feliz. Nela, a *profundidade* pode acolher, pode recobrar a esperança: o amor aguardado tem portas abertas para ser vivido. O Pântano Profundo, dessa maneira, pode ser encarado na medida de sua aceção simbólica mais dramática, mais triste, no sentido da recuperação da imagem da *água morta*, que sorve as sombras e os mortos, se transmutado na emergência de um imperativo do destino, de um imperativo que vai recobrar a felicidade e a vida. A água morta passa a ser a *água mãe*: pois, na possibilidade de ser a última chance de Chihiro na viagem, ela representaria, por meio de uma imagem fácil, o fracasso de sua missão, com a morte de Kohaku e sua eterna prisão no além-mundo; porém, através da mesma água, a força materna permite justamente a reviravolta do sofrimento. Dentro da noite, Chihiro é levada, é *embalada* pela bonança do destino, e essa virtude irradia a própria possibilidade de sua memória e de seu retorno: “A Noite leva-te maternalmente” (BACHELARD, 2013, p. 138).

A memória é a *matéria chave* de sua volta. Tomar a memória como matéria significa compreendê-la como uma chave diferencial de acesso à realidade. No limite de uma *agoridade*, lembrar-se só é possível porque a travessia do presente possibilita o acontecimento do passado. Essa travessia precisa restabelecer, reconfigurar os moldes de uma *experiência-limite*, como é o caso do afogamento de Chihiro. Rever o deus que a assistiu não é uma operação do visível: é preciso comunicar esse acontecimento por um símbolo, por um ato, por uma *linguagem*: a própria lembrança. É necessário que Chihiro mais uma vez seja salva para poder salvar, que ela pegue nos chifres de dragão de Haku para poder libertá-lo em Nigahayami Kohakunushi, que ela explique a ele o motivo de se encontrar perdido naquele mundo, como ela. A água é o *veículo* dessa lembrança, como espaço do acontecido e da experiência crítica do afogamento que divide a jornada de uma vida, mas também é a própria operação do lembrar, do *re-conhecimento*, enquanto faculdade *misteriosa*, já que, como diz Zeniba: “Tudo que acontece está guardado na memória, ainda que você não se lembre”. A memória, aqui, não pode ser fragmentária, pois o signo da água é um avatar da *totalidade*, de um acesso profundo à totalidade:

Poderíamos realmente escrever um passado sem imagens da profundidade? E jamais teremos uma imagem da *profundidade plena* se não tivermos meditado à margem de

uma água profunda? O passado de nossa alma é uma água profunda (BACHELARD, 2013, p. 55).

No entanto, ela, a memória, não deixa de ser *fragmentada*, visto que se dispõe em pedaços que não se reconhecem por si, os quais exigem que o presente alcance o passado e o organize efetivamente em função de um porvir. Por isso, o voo de Chihiro no corpo do dragão Kohaku sempre será a *reminiscência* de seu *nado*: “o exagero de um fato positivo nada prova contra o fato da imaginação. O fato imaginado é mais importante que o fato real” (BACHELARD, 2013, p. 184). A percepção é aqui plenamente material, e não formal, já que é da relação humana entre a substância e a imaginação que surge o próprio ato, que lança mão dos sentidos para desembarcar na entidade de mistério da vida. Não queremos justificar a narrativa da obra como uma narrativa de iniciação da personagem naquilo que transcende e excede os limites da matéria, mas entender que a própria narrativa oferece um pensamento, uma *linguagem* que se utiliza da matéria para comunicar aquilo que por palavras talvez não possa ser dito: “a água é a senhora da linguagem fluida, da linguagem sem brusquidão, da linguagem contínua, continuada, da linguagem que abranda o ritmo, que proporciona uma matéria uniforme a ritmos diferentes” (BACHELARD, 2013, p. 193). Se Bachelard acusa na água a fluidez da língua, com suas consoantes líquidas, suas vogais abertas, enfim, seu esquema diretamente sonoro e linguístico, forçamos um pouco esse pensamento para aludir que também o *sentido* – a *semântica* – da palavra água obedece ao estatuto do fluxo: “a liquidez é, a nosso ver, o próprio desejo da linguagem. A linguagem quer fluir” (BACHELARD, 2013, p. 194). Essa palavra, *original*, ancianíssima, repercute os sons diversos do Universo, em sua abertura espacial e temporal – a atemporalidade e a infinitude – e restitui o poder de ecoar, de irradiar, de *reverberar* com todas as forças aquilo que foi vivido, como dito, por meio da lembrança: “Tudo é eco no Universo” (BACHELARD, 2013, p. 200).

Por fim, desejosos de mais dizer e discorrer sobre essa obra-prima, gostaríamos de salientar a diversidade de imagens e relações promovidas na história que favorecem uma noção de *ambivalência* em toda a obra. É a característica, ao mesmo tempo, reflexa e difusa do símbolo da água, ora profunda, ora rasa. Entendemos que essa ambivalência está suficientemente analisada e justificada desde o início desse trabalho, mas, em uma última tentativa, gostaríamos de recapitular, sinteticamente, as imagens antagônicas e complementares que fundamentam o jogo de valores da obra. Na narrativa, temos a dualidade entre a descida e a ascendência de Chihiro, ora como estrangeira, ora como guia – ora como

hóspede, ora como viajante; a dualidade dos espaços opostos da Casa de Banhos e do Pântano Profundo, de seus ditames e valores, conferida na diferença das personalidades de Yubaba e Zeniba e na relação delas com a protagonista; a dualidade do próprio espaço da Casa de Banhos, assinalada em seu ápice e seu fundo, e também na dinâmica da purificação promovida pela Casa, que tanto a oportuniza, como no caso do Deus do Rio, quanto a atribula, como na voragem de Sem-Face; o contraste das atitudes dos trabalhadores da Casa, que passam do nojo ao humano à valorização de Sen-Chihiro; a ambiguidade de Haku, que se supõe puro, mas possui um desejo obscuro; a alternância entre a ganância de Yubaba e sua vida afetiva com seu filho; a transformação de Kaonashi, nos polos do monstro e do anônimo; enfim. Muitas são as relações possíveis a serem ainda revistas e pontuadas, porém almejamos tratar essas dicotomias como aspectos de um *pensar da água*, que conserva e renova as dinâmicas da vida e da morte, para além da vida e da morte.

## CONCLUSÃO<sup>20</sup>

Gostaríamos de dar um último passo sobre esse rio de análises pelo qual percorremos, a fim de propor questões e anseios não respondidos. De onde recorremos aos termos alheios ao nosso referencial teórico? Se entendemos que a obra é uma narrativa em abismo que propõe uma resolução de um conflito por meio de uma *anagnorisis*, compreendemos que essa narrativa pode ser encarada como o confronto *clássico e trágico* entre humanos e deuses. O vocabulário não deve ser encarado como impreciso ou enxertado. A purificação a que a narrativa se submete é essencialmente trágica, pois opera o declínio (*catábasis*) e a ascensão (*anábase*) como medidas de uma mesma ação. A água conserva, como dissemos anteriormente, a poética da vida e da morte. Essa ambivalência, no contexto da contemporaneidade, da qual nasce uma poética que elenca a vida de um elemento como símbolo da vida espiritual e humana, pode ser conferida como uma *dialética* entre a escassez e a abundância. Se dissemos, no segundo capítulo, que a obra é a fantasmagoria de um

---

<sup>20</sup> Anteciparemos uma possível crítica a esse trabalho, o qual escolheu se depurar de imensa bibliografia, de explicações e análises profusas e elaboradas e que obteve mais mistérios do que esclarecimentos. Diremos, sem pestanejar, que de fato cometemos um gesto errático; como diria o narrador d'*O espelho*, de João Guimarães Rosa: "Há, porém, que sou um mau contador, precipitando-me às ilações antes dos fatos". Ambicionamos um texto e uma leitura em que Miyazaki e Bachelard caminhassem de mãos dadas, sem muito nos aparelharmos do referencial teórico como tanque de guerra em uma batalha onde nos fingimos de impenetráveis. Não *erramos*, como calha a um terceiro depor sobre o que dissemos: produzimos, se bem fizemos, um documento que deve se apalpar no mistério como *objeto* e *meio*. Acreditamos que tivemos sucesso, pois há um mistério no pouco dizer, e mais mistério ainda no que não foi dito. Preserva-se, então, o que se entende por "apropriação teórico-crítica do texto escolhido": "e o não senso, crê-se, reflete por um triz a coerência do mistério geral, que nos envolve e cria. A vida também é para ser *lida*. Não literalmente, mas em seu suprassenso" (ROSA, 1969, p. 4).

símbolo esquecido, esta se traduz na relação das possibilidades materiais de lidar com esse símbolo em função não somente de uma estética, mas de uma ética. A água viabiliza esse conflito entre o humano e o espiritual, e o faz por meio de uma eco-lógica, entre a destruição e a poluição dos rios no mundo dos homens, e a sua valoração e purificação no mundo dos espíritos. Nesse sentido, Chihiro responde pela humanidade nessa restituição de valores e identidades, corrompidas *a priori* pela ação humana. O fedor, o rancor, a ojeriza que os espíritos da Casa de Banhos sentem pelos humanos não é infundado, nem tampouco motivado pela hierarquia entre o mundo material e o mundo espiritual; é um reflexo das ações tomadas para além do além-mundo, *sobre* a vida no além-mundo. Podemos esquematizar os dois motivos principais de purificação que se encontram nesse embate: Kawa no Kami e Nigihayami Kohakunushi. Sendo ambos espíritos guardiões de rios do mundo espiritual, sua existência é marcada pela devoção e proteção às águas. Kohaku está preso ao mundo de Yubaba não somente porque se fez um escravo para aprender magia, todavia porque seu rio de origem foi *drenado*, de acordo com Chihiro, que relata a história de Haku. De outro modo, quando Yubaba acompanha de camarote o banho do Deus do Rio, ela nota com presteza que aquele não é nenhum Espírito Fedido. Sua sabedoria em relação ao fato é a de uma experiente maga ou de um espírito experiente na cura de mazelas espirituais, que acompanham durante séculos os espíritos que moram na Terra?

Não tardaremos em dizer: a poética da água no filme é também uma poética *ecológica*, que responde a uma *catástrofe*. A viagem de Chihiro deve responder ao conflito clássico entre os deuses e os humanos, desde que essa imagem seja atualizada pelo símbolo da ação catastrófica do homem perante a natureza: a poluição e a destruição. A sabedoria arcana e elemental do além-mundo, embora poderosa, não é suficiente para efetivamente curar seus guardiões. É necessário um roubo, um *kamikakushi* das qualidades humanas para que essa força seja renovada. Dito de outra maneira: a água não pode operar seu poder sem que o homem – pois que não um *homem*; mas que uma *garota* possa fundir-se a esse ensejo. O contrato do roubo do nome é o expediente para se tornar um trabalhador da Casa e um atestado de permanência no além-mundo; é também o meio que o destino encontra para poder restituir a natureza de seus guardiões. Aqui, está mais do que clara a noção de que a natureza não pode se separar de sua irradiação transcendente, de seu corpo espiritual. Curar os espíritos que regem a natureza é curar a natureza. O rebrilho e a fecundidade da vegetação quando na saída de Chihiro e de seus pais do túnel é uma pequena prova da retribuição das chuvas e dos rios curados.

No caso de Nigihayami Kohakunushi, sua libertação é reconhecer seu próprio *nome*. Conhecer o nome é uma metáfora da palavra de origem, da palavra que regenera e revela de onde se veio e para onde se vai. Outrossim, um contrato mágico só pode ser rompido com uma *palavra mágica*. O nome do deus é também o *nome de seu rio*, e seu pronunciamento deve ser entendido como uma evocação. Assim, a própria existência desses guardiões é uma forma de *resistência*, de um animismo que deve resistir às intempéries do tempo e dos homens. O destino humano se encontra com o destino dos espíritos, o qual induz o reconhecimento mútuo das identidades roubadas por esse conflito trágico. No entanto, a resolução encontrada na narrativa, a *anagnorisis* imemorial, dá vazão à mudança de trilhos das representações e expectativas desse conflito. Não se trata de uma narrativa trágica marcada somente pelo *erro trágico*, uma vez que este é o próprio precedente da narrativa, mas de um reconhecimento que se encontra com um destino *feliz*. A revelação do nome e o encontro com a identidade nos parece ser um meio de fundação de uma convivência *harmônica* entre os planos espiritual e humano.

No nosso entendimento, a existência dos espíritos guardiões é uma simbologia esquecida no pensar contemporâneo, mas renova na narrativa as potências e os atributos da água. Como dissemos, representa as forças da pureza, da moralidade, da identidade, da cura, da violência. É polivalente e profusa. Também a Casa de Banhos é o lugar *polivalente* das forças da água – do ápice, do luxo, do abismo, das sombras. Mais do que polivalente: *ambivalente*, onde forças opostas permeiam-se. É o centro de regeneração, em que a água atua como elemento de regenerescência. Forçaremos um pouco: entendemos que a água, na Casa de Banhos, é um elemento de *transmutação*, que retorna a substância ao corpo, que transmuta uma coisa em outra – restituidora ou deceptiva. Depois de muito dizer acerca desse espaço contraditório de cura espiritual, de um espaço que é, ao mesmo tempo, o da libertação (para Kawa no Kami, por exemplo) e o da perdição (para Kaonashi, por outro lado), devemos retificar que à água compete não só uma função material de cura, enquanto banho e alívio, como também uma função mais abstraída, transcendente, mais motivo do que objeto em si. Sua força é atrativa, é um canal de encontro de forças de origens diferentes. Portanto, devemos ratificar a ideia de que a Casa de Banhos é um *entre-lugar*, no qual a água aguarda o encontro de estrangeiros e hóspedes, de humanos e espíritos, de *kamis* e *bakemonos*, e também onde a água *vai* ao encontro desses personagens. Se falamos que o pensar da água é a possibilidade de encontro de ambivalências e duplicidades, ele também oportuniza a resolução desses encontros, o seu destino, como abordamos, a sua felicidade.

Há uma cena com a qual não lidamos ainda, mas que desejamos apresentar agora como forma de conclusão e reiteração do que abordamos. A cena do sonho que Chihiro tem na Casa de Banhos, após receber o presente do Deus do Rio, opondo-se à cena anterior, em que Kaonashi deseja presentear os trabalhadores para emboscá-los. Munida do bolo do Deus do Rio, Chihiro se encaminha para o estábulo, onde buscará encontrar seus pais para os curar da forma suína da metamorfose. Porém, todos os porcos do estábulo se voltam para ela, grunhindo por essa cura mágica, por essa medicina na mão de Chihiro. Ela se desespera, tamanho o desespero de todos para alcançar sua mão. Entre uma miríade de porcos que babam por sua cura, encontrar seus pais é impossível. As almas do além-mundo desejam com o mesmo ímpeto a cura e a libertação. Queremos lidar com essa cena no seguinte sentido: o de que o sonho de Chihiro é a própria condição de seu trajeto. Enquanto tenta livrar seus pais do destino de serem devorados, Chihiro concorre com outras almas que precisam da sua atenção. É o grande impasse, o paradoxo da ideia da salvação: todos merecem a salvação; porém, se a medicina não é suficiente para todos, quem merecerá ser salvo?

Felizmente, o impasse é resolvido pelo próprio destino. O destino dá a Chihiro as almas a serem purificadas. Ela passa a ser uma *serva* do destino. Esse *amor fati* motiva e liberta mais almas do que se espera. Não somente seus pais, Kawa no Kami, Kaonashi ou Kohaku, mas Bo, o corvo de Yubaba, os trabalhadores que Kaonashi devorou, os trabalhadores que Yubaba transformou em porcos... Listar as libertações nos parece uma atitude ingênua, mas pode colocar em outro patamar a real importância da figura de Chihiro para a narrativa, para essa personagem que se desloca, que transita e amadurece sua perspectiva. Sua conquista é uma conquista humana. É a restituição dos poderes naturais. É a manifestação de uma harmonia.

E como poderíamos manifestar a importância de Chihiro, senão por sua própria *feminilidade*? A escolha do feminino para representar o ser que transita entre mundos e entre águas não é arbitrária. Sua superação se realiza na medida de seu *amor*. A presença desse sentimento, como atributo feminino, potencializa os sentidos do conhecimento do mundo. Nesse contexto, Chihiro, enquanto uma jovem garota, refaz o sentimento fundamental e primeiro de amor pela natureza na perspectiva de uma ecologia humana. A figura feminina, em oposição à figura “destinada”, nos clichês, a ser amada ou devotada, transfigura-se em uma figura que ama e devota. Passa a ser não mais paciente, mas agente. Conhece aquilo que

é inacessível, ininteligível; sua jornada de vida configura uma dinâmica própria do psiquismo – e de sua *viagem*:

A natureza, começamos por amá-la sem conhecê-la, sem vê-la bem, realizando nas coisas um amor que se fundamenta alhures. Em seguida, procuramo-la em detalhe, porque a amamos em geral, sem saber por quê. A descrição entusiasta que dela fazemos é uma prova de que a olhamos com a paixão, com a constante curiosidade do amor. E se o sentimento pela natureza é tão duradouro em certas almas é porque, em sua forma original, ele está na origem de todos os sentimentos (BACHELARD, 2013, p. 119).

Por fim, toda essa trajetória de amor e de encontros será esquecida. No final da narrativa, o percurso dos personagens ao carro, marcado pela surpresa com os signos da passagem do tempo, indica que tudo será esquecido. Kohaku, quando se despede de Chihiro, diz a ela para não olhar para trás<sup>21</sup>. Não olhar para trás, aqui, é uma metáfora que deve representar o foco no presente, o olhar sempre adiante. Assim, a passagem do tempo permanece um mistério no espaço do túnel, pois não pode ser medida objetivamente, cronologicamente. Entendemos que essa deixa é significativa para o acabamento do processo narrativo. O tempo esquecido, apenas lembrado pela profusa vegetação do túnel, compõe agora um imaginário, uma potência. Suspende e regride. Distancia e marca a garota antes vulnerável, e agora cheia de vida. É apenas ilusória a concepção de que a repetição dos atos de chegada e saída sejam os mesmos, ainda que muito semelhantes. O mistério que se consuma na volta de Chihiro para o mundo das coisas deve, portanto, pontuar a nós um fundamento muito pertinente: a narrativa de **A Viagem de Chihiro** não possui um centro, uma essência, ou uma estrutura que se ligue fixamente a um *core*<sup>22</sup>. É a narrativa fluida das águas, uma *palavra feliz da água*, que nos conta o destino de um tempo – no qual o início e o fim se confundem – em que cada parte representa o todo, e o todo não pode existir sem nenhuma parte. O foco no aqui e agora, como marca de uma *paz* das águas, uma paz que a água dá àquele que age perante seus comandos e a contempla, que se firma em seu horizonte,

---

<sup>21</sup> Poderíamos estabelecer uma correspondência da ordem do olhar de Chihiro que diz respeito ao mito de Orfeu. Este, que convence Hades na esperança de recuperar sua esposa, Eurídice, do rio da morte, deveria obedecer a condição de não olhar para trás, imposta por Hades. Contudo, Orfeu a desobedece, e ela retorna ao Hades e, portanto, à morte.

<sup>22</sup> Miyazaki, quando perguntado se há uma cena que resuma toda a história: “In the scene in which the parents are transformed into pigs, that's the pivotal scene of that moment in the film. But after that it's the next scene which is most important and so on. In the scene where Chihiro cries, I wanted the tears to be very big, like geysers. But I didn't succeed in visualising the scene exactly as I had imagined it. So there are no central scenes, because the creation of each scene brings its own problems which have their effect on the scenes that follow” (Disponível em: <http://www.midnighteye.com/interviews/hayao-miyazaki/>. Acesso em jul. 2018).



“é completo por si mesmo, e não há necessidade de mostrar claramente a relação entre os acontecimentos do passado e do futuro para extrair o seu significado” (KATO, 2012, p. 247). A viagem se deu, passou, e agora a vida segue. O tempo deve renascer mais uma vez. Todo o resto é eco.

Como destaques para uma futura pesquisa, o estudo que relacione a obra a uma poética da ecologia e/ou da catástrofe nos parece ser antropologicamente frutífero, radicalizando ainda mais o contexto do uso do elemento “água” na narrativa e seus desdobramentos. Entendemos que, do crivo selecionado na introdução do presente trabalho, as obras citadas fornecem um estudo conjunto e plural dos quatro elementos, de quatro tendências poéticas que se alavancam ainda mais quando analisadas em uma perspectiva ecológica. Além disso, havíamos marcado um desejo de aprofundamento nas relações ambivalentes da obra, entre as personagens e os atos; ela pode ser um forte documento que ateste as ambivalências da água enquanto elemento. O estudo de **A Viagem de Chihiro** pelo ponto de vista do *trágico* também proporcionaria debates fecundos. Por fim, o estudo do feminino na obra – e na água – é especialmente interessante para a configuração de relações simbólicas e semióticas em uma perspectiva arquetípica ou mesmo de gênero.

No tratado **Sobre a Natureza**, de Heráclito, há dois aforismos que compõem a doutrina do movimento: “Descemos e não descemos no mesmo rio; somos e não somos”; “Não se pode entrar duas vezes no mesmo rio. Dispersa-se e reúne-se; avança e se retira” (HERÁCLITO apud BORNHEIM, 1994-95-96-97-98-99, frag. 49; frag. 91, pp. 39-41). Combinados, esses ditos formam o axioma *panta rei*: tudo flui, todas as coisas fluem.

Tudo flui, todas as coisas fluem.



## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BACHELARD, Gaston. **A água e os sonhos: ensaio sobre a imaginação da matéria**. 2ª edição. São Paulo: Martins Fontes, 2013.

\_\_\_\_\_. **A terra e os devaneios da vontade: ensaio sobre a imaginação das forças**. 4ª edição. São Paulo: Martins Fontes, 2013, p. 5.

\_\_\_\_\_. **O novo espírito científico; A poética do espaço**. Prefácio de José Américo Motta Pessanha. São Paulo: Nova Cultural, 1988. Coleção *Os pensadores*.

BORNHEIM, Gerd A. **Os filósofos pré-socráticos**. Edição 8-9-10-11-12-13. São Paulo: Editora Cultrix, 1994-95-96-97-98-99.

CHEVALIER, Jean; GHEERBRANT, Alain. **Dicionário de símbolos**. 18ª edição. Rio de Janeiro: José Olympio, 2003.

HESÍODO. **Teogonia: a origem dos deuses**. Prefácio de Jaa Torrano. São Paulo: Iluminuras, 2006.

KATO, Shuichi. **Tempo e espaço na cultura japonesa**. trad. Neide Nagae e Fernando Chamas. São Paulo: Estação Liberdade, 2012.

REIDER, Noriko T. *Spirited Away: Film of the Fantastic and Evolving Japanese Folk Symbols* IN Film Criticism 29, no. 3 (2005), pp. 4-47.

ROSA, João Guimarães. **Primeiras histórias**. 1ª edição especial. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2005.

ROSA, João Guimarães. **Tutameia**. 3ª edição. Rio de Janeiro: José Olympio, 1969.

SILVA, Vicente Ferreira da. **Transcendência do mundo**. São Paulo: É Realizações, 2010.

**A Viagem de Chihiro**. Direção: Hayao Miyazaki. Produção: Toshio Suzuki. Tóquio (Japão): Studio Ghibli, 2001, 1 Blu-Ray.

TOM MES. Hayao Miyazaki. Disponível em: <<http://www.midnighteye.com/interviews/hayao-miyazaki/>>. Acesso em: jun. 2018.

OBAKE. Disponível em: <<http://en.wikipedia.org/wiki/Obake>>. Acesso em: jun. 2018.